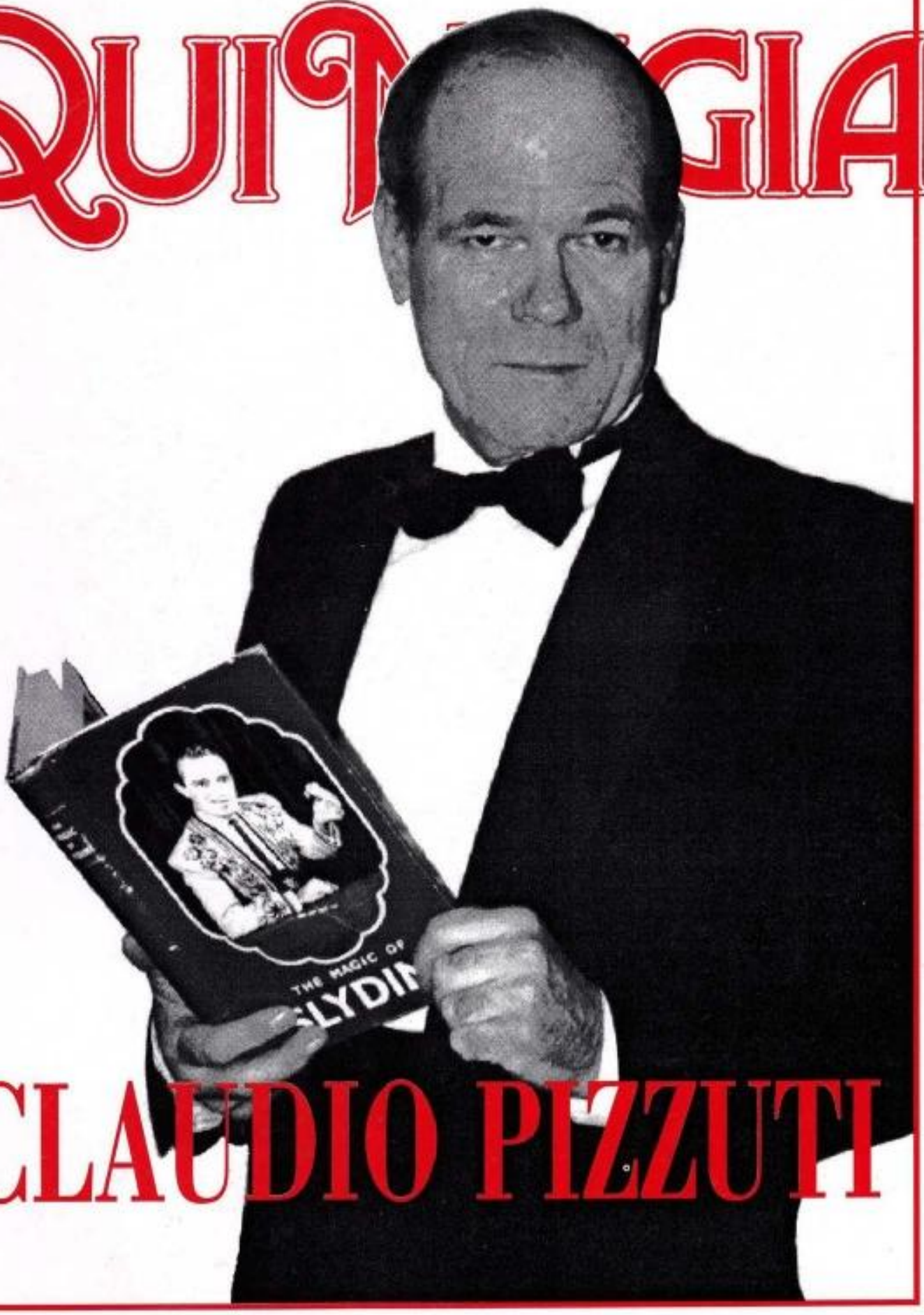
LA RIVISTA ITALIANA DI
ILLUSIONISMO E PRESTIGIAZIONE

QUIMAGIA



CLAUDIO PIZZUTI

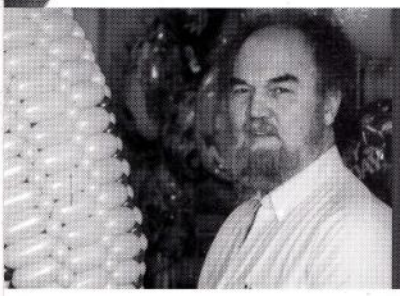
BIMESTRALE - ANNO IX - NUMERO 3 - 4 MAGGIO/GIUGNO - LUGLIO/AGOSTO 1996

Palloncini Qualatex per Magic Art: gli unici professionali originali!

I più modellabili in assoluto,
per sculture e figure magiche
in puro lattice biodegradabile al 100%,
3.000 prodotti fra cui:

Bee Body (Corpino per api)
350 Q (modellismo grande)
260 Q (modellismo regolare)
Cuoricini 6" (per animazione)
Stampati 11"(30 cm):
carte da gioco, cilindro, altri soggetti

Libri figurativi con le varie fasi di costruzione (testo inglese)
Video cassette Marvin Hardy



III° CORSO NAZIONALE di BALLOON MAGIC ART
(numero chiuso)
Firenze - Ottobre '96

Per informazioni telefona a:
BALLOON EXPRESS

DISTRIBUTORE NAZIONALE ESCLUSIVO:
BALLOON EXPRESS
Via Campo D'Arrigo, 44
50137 Firenze - Italy
Tel. 055-66.77.04
Fax 055-66.09.74

Distributore autorizzato Clubs Magici: G. Bonomessi
Tel. 0121-90.19.27 0330-54.18.50

Per ricevere **Campioni OMAGGIO**, compila questo coupon e spediscilo in busta chiusa, o via fax a BALLOON EXPRESS.

NOME _____

INDIRIZZO _____

CITTÀ _____ CAP _____

TELEFONO ( ) _____

CLUB MAGICO DI APPARTENENZA _____

...TRA NOI!

Ed eccoci, ancora una volta giunti al numero estivo che, come ormai tradizione, è doppio e copre il periodo MAGGIO - GIUGNO - LUGLIO - AGOSTO e quindi vi accompagnerà per tutta l'estate ed infatti è così ricco che probabilmente i mesi estivi non vi basteranno per studiare ed apprendere tutto il materiale contenuto.

Infatti il personaggio copertina CLAUDIO PIZZUTI, uno degli studiosi ed esecutori italiani di close-up, mentalismo e non solo ci regala ben 5 effetti del suo repertorio.

FERNANDO RICCARDI, il nostro Redattore Capo, ha fatto man bassa nei nostri archivi per estrarne le collaborazioni più prestigiose ed interessanti come ad esempio quella di ROBERTO GIOBBI, o di ENNIO PERES uno dei massimi esperti italiani di giochi e non solo di prestigio; e di molti altri nomi prestigiosi, come quella di TONY SLYDINI, per un totale comunque di altri 10 giochi dei più diversi argomenti che portano a 15 il totale degli effetti di questo numero.

ALAIN IANNONE conclude il suo excursus nella magia da ristorante e sono consigli preziosi da un professionista del settore.

DIEGO SPINELLI sviluppa, in questa seconda puntata il suo Discorso sul Metodo, aperto nel numero uno. Vi invito a rileggere più volte l'articolo, perché vi troverete molti spunti di approfondimento.

A pagina 43, ancora RICCARDI vi propone due nuovi libri di AL MANN e MASTROBISO invece recensisce le ultime video-novità. Da sottolineare che il video magico sta conquistando, commercialmente, quote di mercato sempre più ampie. Per quanto mi riguarda questa volta ho passato la mano sulle recensioni ma la valigia, con cui viaggio in Italia da una serata all'altra è piena di libri da leggere, ve ne darò conto a settembre.

A pagina 46, si apre il CONCORSO NUOVI AUTORI 1996, ed a pagina 51, riveliamo i nomi dei vincitori della edizione 1995.

Da pagina 53 e seguenti la rubrica DALLA REDAZIONE, con notizie da tutto il mondo, tra cui spicca che, anche in Italia, sta prendendo piede il grande spettacolo magico all'americana ad opera di ERIX LOGAN e GIANNI MATTIOLO.

Questo numero contiene anche il modulo di partecipazione alla manifestazione di SAN MARTINO DI CASTROZZA 1997, vi sono ancora dei posti disponibili, oltre a grandi novità, se non lo avete ancora fatto iscrivetevi, Vi aspetto, arrivederci a settembre.

Tony Binarelli

2
INCONTRO CON CLAUDIO PIZZUTI
T. BINARELLI

7
LA SUA MAGIA
C. PIZZUTI

21
DISCORSO SUL METODO
D.SPINELLI

23
LE 6 PUNTE DI UN FAZZOLETTO
J. HODGES

24
LA MONETA VOLANTE
T. SLYDINI

27
GLI EFFETTI DI R. GIOBBI
F. RICCARDI

28
COME RECUPERARE L'ERRORE
R. GIOBBI

34
QUARTETTO
N. TROST

37
MAGIA BINARIA
E. PERES

40
IL RISTORANTE ED IO!
A. IANNONE

43
LO SCAFFALE
F. RICCARDI - S.MASTROBISO

46
IL CONCORSO 1996
MAXIMILIAN - A. BONDI
C. FACILLA - G.P. MORELLI

53
DALLA REDAZIONE
T. BINARELLI - F.RICCARDI

58
Il gioco tra una notizia e l'altra: PIEGATURA NELLA MANICA
D. STONE

63
APPUNTAMENTI
F. RICCARDI

Direttore responsabile:
Alessandro Binarelli

Direttore Editoriale:
Tony Binarelli

Capo Redattore:
Fernando Riccardi

Comitato di Redazione:
Venda Dobrzensky
Stefano Mastrobiso
Bob Noceti
Remo Pannain
Diego Spinelli

Collaboratori:
Vanni Bossi
Aurelio Paviato

Responsabile segreteria:
Francesco Duranti
Tel. 06 - 33251050 R.A.
FAX 06 - 33250306

Segreteria di Redazione:
Iole Chiarinelli
Costanza Crescimbeni
M. Angela Perin

Hanno collaborato a questo numero:
F. RICCARDI, C. PIZZUTI, D. SPINELLI, J. HODGES, T. SLYDINI, R. GIOBBI, N. TROST, E. PERES, A. IANNONE, S. MASTROBISIO, M. BARILE, A. BONDI, C. FACILLA, P. MORELLI, E. LOGAN, M. DI MARTINO, G. MATTIOLO, R. MUCI, D. STONE, V. BALLI, G. GENTILE, A. DELCANE, D. VERALDI, T. BINARELLI

Inserzionisti:
Balloon Express - Prestige
G. Pasqua

Fotografie e illustrazioni:
Laura Riccardi
Fedele Costadura
Archivio Play Magic
Claudio Mele

Traduzioni:
S. Mastrobiso, F. Riccardi
V. Dobrzensky, P. Alberigi

Fotocomposizione e stampa:
Tipolitografia Petrucci
Via G. Di Vittorio, 42 Tel. 9396070
00045 Genzano di Roma

Ai sensi dell'art. 2, 3° comma, lettera I, del D.P.R. 26-10.1987, n.67, la cessione della rivista é esclusa dal campo di applicazione dell'I.V.A.

COPYRIGHT 1987 - Marchio registrato in Italia ed all'Estero (Trade mark registered in Italy and abroad). Tutti i diritti riservati. Vietata la riproduzione.

QUI MAGIA viene inviata, bimestralmente, solo per abbonamento.

Autorizzazione del tribunale di Roma n. 125188 - 1 marzo 1988

EDITORE: Playmagic S.r.l.
VIA MONTAIONE, 12 - 00139 ROMA
Tel. 06 - 8862967 - Fax 06 - 88328610
Per conto di A.I.A.M. Roma

INCONTRO CON CLAUDIO PIZZUTI

T. BINARELLI

CLAUDIO PIZZUTI, uno dei massimi esperti italiani di close-up, è stato tra i primi a portare questa specialità in televisione, nella foto in un momento della sua esibizione nella trasmissione ARCOBALENO di RAI DUE.

Ho avuto il piacere di conoscere CLAUDIO PIZZUTI nel 1960, quando insieme trascorremmo una parte del servizio di leva a CESANO dove entrambi, in compagnie diverse, seguivamo il corso di S.Tenente di Fanteria di complemento.
L'incontro fu dovuto ad un capitano che un giorno nel suo ufficio mi disse: *"...BINARELLI alla prima compagnia c'è un altro mago, si chiama PIZZUTI, con l'altro capitano abbiamo organizzato uno spettacolo congiunto... ma è evidente che noi dobbiamo batterli!..."* Quando si dice del militaresco spirito di corpo! Naturalmente corsi ad incontrarlo, organizzammo insieme lo spettacolo che naturalmente finì alla pari, ma per una volta vinse l'Amicizia, che si è consolidata, anche se con alterne frequentazioni, in tutti i lunghi anni trascorsi.
Insieme, grazie a GIAMPAOLO ZELLI, conoscemmo SLYDINI e chissà quanti altri, tanti quanti i momenti magici del periodo d'oro della magia romana e non solo.
Personalmente, ieri ed oggi, ritengo CLAUDIO uno dei più complete Artisti italiani, la cui conoscenza e capacità esecutiva va dallo spettacolo da scena, al close-up, dove grazie alla sua "passione" per le tecniche di SLYDINI è un vero "Maestro".
I suoi studi, la sua cultura, la sua passione per la prestigiazione, lo hanno spinto a studiarla in tutte le sue eccezioni: dalla cartomagia al mentalismo, dalla magia generale alla manipolazione. Oltre tutto è dotato di una straordinaria capacità creativa che gli ha consentito di rinnovare gli effetti classici e di proporne degli altri suoi propri, molti dei quali commercializzati da LA PORTA MAGICA e quindi a disposizione di tutti coloro che sono alla ricerca del vero nuovo.
Sempre per questa casa magica ha anche dato alle stampa una vasta gamma di libri: MAGICATA 1 - MAGICATA 2 - SWAMI GIMMIK - SULLE ALI DELLA MAGIA I - CLAUDIO PIZZUTI IN CLOSE UP - SEGRETI; ed è in corso di stampa il nuovo SULLE ALI DELLA MAGIA 2, tutte opere che non dovrebbero mancare nella libreria del prestigiatore colto ed appassionato.
Ma questa voglia di divulgare, questa generosità nel trasmettere agli altri, non si a fermata qui ed ecco allora CLAUDIO PIZZUTI importante protagonista di esclusive conferenze presso i maggiori circoli magici italiani.
E se l'amico CLAUDIO mi consente, con quella amicizia nata nei corridoi della caserma di CESANO, di evidenziare solo un suo piccolo difetto, non posso che citare la sua modestia, che forse difetto non è, ma che sicuramente, non gli ha consentito di essere evidenziato da "quell'occhio di bue" che sicuramente la sua umanità e le sue capacità gli meritano.
Sono quindi lieto di potergli dedicare, per decisione unanime della redazione, la copertina di questo numero di QUI MAGIA.

IL PERSONAGGIO

L'INTERVISTA

D) Dopo tanti anni che ti interessi di prestigiazione il tuo rapporto con essa è sempre lo stesso e se è cambiato come e perché.

R) *La magia, per me, ha conservato lo stesso fascino di quando per la prima volta, avevo forse sette anni, nel piccolo teatro parrocchiale del mio paese vidi esibirsi un prestigiatore.*
Non erano grandi cose, eppure rimasi affascinato ed incantato, incuriosito dal mistero. Mi sembrava inverosimile che una persona potesse fare case che a me sembravano molto simili al miracolo.
A quasi 50 anni di distanza, il mio rapporto con la magia non è cambiato. Sono vittima dello stesso fascino nei confronti del prestigiatore bravo, originale, che ha la capacità di meravigliarmi.
Il mio interesse per la prestigiazione è, allora, rimasto inalterato rispetto al ragazzino di tanti anni fa, proprio perché c'è sempre la possibilità di scoprire cose nuove: l'orizzonte si sposta sempre più in là.
Credo che sia importante conservare la capacità di meravigliarsi, di voler apprendere e migliorarci, non tanto per essere più bravi degli altri, quanto per avvicinarci sempre di più alla soglia dell'impossibile che, fortunatamente, è destinata sempre a sfuggirci, vivessimo un'eternità.

D) Cosa rimproveri a te stesso ed alla prestigiazione di ieri e di oggi.

R) *Il primo rimprovero è rivolto a me stesso. Sono senza alcun dubbio un pigro e pertanto non ho alcuna speranza di imporre la mia presenza nel mondo della magia con la necessaria determinazione.*
Per il resto, bisogna dire che la prestigiazione ha avuto la naturale evoluzione determinata dai tempi e dalle capacità di quei pochi che hanno contribuito al suo sviluppo.
Si è commercializzata, ma ritengo che questo sia un motivo di crescita, costretta ad evolversi rispetto a canoni eccessivamente tecnici che trascuravano completamente il rapporto con il pubblico. E' chiaro che mi riferisco, in questo caso, soprattutto al close-up ed alla cartomagia.
Per quanto riguarda la magia da scena non mi sembra che, nonostante DAVID COPPERFIELD, vi siano state grosse e determinanti evoluzioni. Salvo, forse, quelle marginalmente avutesi con l'apparizione sulla scena di CHANNING POLLOCK che ha rappresentato un momento importante soprattutto per la capacità di condizionare, grazie anche al suo carisma oltre che alle indubbie doti tecniche, i gusti del pubblico e degli altri prestigiatori, imponendo la figura del prestigiatore come artista autonomo e la magia come espressione d'arte rinnovata rispetto ai canoni tradizionali che si rifacevano ai primi del novecento.

D) Circoli magici, pregi e difetti, e quali sono, secondo te, gli obiettivi che dovrebbero perseguire e come.

R) *Ho visitato, durante questi anni, diversi Circoli magici dal nord al sud, da Torino a Palermo. Esistono in giro innumerevoli organizzazioni, siano esse autonome o filiazioni a carattere regionale dell'I.B.M. o del Club Magico Italiano.*
Faccio qui delle osservazioni a carattere generale rivolte, più che alle specifiche persone, ad una certa mentalità. In alcune situazioni risulta fin troppo evidente che certe cariche vengono assunte solo per motivi di prestigio personale non supportate né da particolari doti organizzative e né, tantomeno, da benemerenze artistiche.
Vi sono poi motivi di rivalità personali o contrasti di natura economica che determinano la creazione di nuovi Gruppi. Ma non è da escludere che a volte proprio a seguito di questi contrasti siano nati Circoli efficienti e motivati.
Ma quello che rimane un dato costante è che i componenti delle varie associazioni non hanno la capacità né gli strumenti per affrancarsi da certi condizionamenti, forse perché le norme che regolano i rapporti all'interno delle organizzazioni o sono carenti oppure sono rimaste immutate a quando il "Circolo" era solo un punto di riferimento per incontri fra amici appassionati di magia, con scopi unicamente dilettantistici.
Servono, quindi, nuove norme per cambiare statuti ormai fuori del tempo. I Circoli debbono darsi un impianto più democratico coinvolgendo maggiormente i propri soci nelle scelte programmatiche; debbono finalizzare i propri interventi alla preparazione ed alla crescita della cultura magica dei soci; debbono essere più selettivi ed aggiornarsi dal punto di vista tecnico cercando di sponsorizzare iniziative a carattere innovativo. Studiare nuove forme di spettacolo a carattere sperimentale.
I conferenzieri vanno scelti in modo armonico rispetto all'evoluzione del gruppo, facendo bene attenzione a non ingaggiare personaggi che hanno poco da dire e, spesso, lo dicono male. Debbono meglio valorizzare le risorse interne sponsorizzando i propri conferenzieri anche all'estero attraverso scambi organizzati.
Potrebbero reperire fondi, attraverso l'organizzazione di manifestazioni, per mandare ai concorsi internazionali i propri associati più bravi, come già avviene, ad esempio, in Germania.

D) Le case magiche sono sempre più numerose, dalle grandi alle piccole aziende, all'appassionato che inventando o credendo di farlo uno o più effetti li costruisce per venderli, le cause di questo proliferare.
Pregi e difetti di questi operatori, loro responsabilità nei rapporti con gli acquirenti e con il mondo della magia in generale.

R) *Non mi sento di affermare che due case magiche siano meglio di venti o viceversa.*
Posso però contestare il modo improvvisato in cui il problema si è evoluto. Comunque sarà il mercato a dover operare la giusta selezione, a dire l'ultima parola.
Per il resto, l'inventore, il creativo, ben vengano. In fondo la prestigiazione progredisce ancora e soprattutto in funzione del dilettante geniale ed è bene che anche lui abbia le sue piccole gratificazioni economiche.
Diverso è il discorso da fare per colui che copia solo per speculare: è semplicemente un ladro!

D) Sempre su questo tema recentemente vi sono state rivalse di ideatori che vedono copiati senza alcun ritegno le loro creazioni, quali rapporti e controlli dovrebbero instaurare i circoli sulle case magiche che partecipano alle loro manifestazioni, per garantire agli acquirenti la correttezza delle ditte espositrici?
R) *I Circoli dovrebbero comportarsi in conformità alla normativa vigente per il commercio.*
Dovrebbero essere abilitati alla vendita soltanto coloro che hanno la licenza. Inoltre, come accade per i Coltivatori Diretti in agricoltura, dovrebbero avere accesso alla vendita anche i produttori degli attrezzi, sempre ché ne siano anche gli inventori.

D) Il successo della manifestazioni denominate EXPOMAGIA, ideate da BALLI a TORINO e più recentemente riprese dalla E.M.B.A., fondata da DOMENICO DANTE muteranno sicuramente il rapporto tra i soci e le manifestazioni dei vari circoli che potrebbero venire disertate a favore di quelle solo fiera magica, in quanto meno costose perché di più breve durata. Come vedi questo aspetto di un futuro vicinissimo ?
R) *Questo è un segnale che dimostra ancora di più la necessità, per i Circoli magici, di cambiare connotazione.*
Certe manifestazioni, così come vengono concepite oggi, sono determinate solo dalla necessità di rispolverare, almeno una volta all'anno, il prestigio personale del cosiddetto Presidente o Delegato.
EXPOMAGIA e E.M.B.A. fanno la loro parte, interpretano il mercato e ne traggono vantaggio. Sono i Circoli che debbono cambiare!

D) Ritieni compatibile con la carica di Presidente di un circolo quella di titolare di una casa magica o addirittura di una associazione che cura gli interessi di molte di queste?
R) *La domanda mi sembra, come dire, un po' troppo specifica, ma comunque non intendo glissare.*
Certo che se lo statuto del Circolo cui appartieni non prevede niente in merito, quantomeno non è proibita una commistione del genere. In questo caso tutto è rimesso alla propria coscienza, nel senso che una persona moralmente sana potrebbe anche fare le due cose in modo onesto ed irreprensibile.
Però aggiungo che, comunque, non ci si può affidare unicamente al senso morale delle persone, perché in un regime democratico la comunità rappresentata deve essere garantita attraverso l'adozione di norme specifiche ed astratte.
Anche per questo parlavo della necessità di rivedere gli statuti. In questo caso, non tanto per negare "tout-court" tale possibilità, quanto, eventualmente, per discuterla, prevederla e regolarla nei termini di legge.

D) Tutti gli statuti dei vari circoli hanno il binomio magia=amicizia e correttezza, in realtà assistiamo costantemente al fenomeno opposto: invidia tra un esecutore e l'altro, immodestia, scopiazzatura, come si può far rispettare un codice etico che ben pochi osservano?
R) *Il fenomeno non è nuovo. È stato sempre così e lo è ancor più oggi in considerazione dell'aumentato interesse economico. In fondo l'amicizia è un fatto soggettivo e non lo si può imporre per regolamento.*
La correttezza, però, andrebbe salvaguardata per mezzo dell'adozione di un codice di comportamento che i Circoli dovrebbero far osservare attraverso provvedimenti che, partendo da una semplice censura, possano prevedere il definitivo allontanamento.
Ma un tale codice dovrebbe essere sottoscritto da tutte le organizzazioni ed i provvedimenti andrebbero presi nell'assoluta garanzia di non rappresentare ritorsioni o vendette personali.
Per cui credo che, finquando non cambieranno le strutture dei Circoli, l'adozione di un tal codice rimarrebbe comunque inapplicabile, se non addirittura pericoloso.

D) Secondo l'accezione comune la prestigiazione viene distinta, dagli addetti ai lavori, nelle seguenti categorie: MANIPOLAZIONE, MAGIA GENERALE, GRANDI ILLUSIONI, CLOSE-UP, CARTOMAGIA, MENTALISMO, MAGIA COMICA, INVENZIONE e conseguentemente i concorsi tendono a settorizzare gli esecutori a seconda della composizione del numero.
Ritieni, ad oggi, ancora valida questa suddivisione, e può il professionista o l'aspirante tale essere specializzato in un solo settore senza avere generali e profonde cognizioni di tutti gli altri, il tuo punto di vista.
R) *È ridicolo pensare che un prestigiatore, e non sto a distinguere se professionista o dilettante, conosca solo un settore delle varie categorie magiche.*
Come in qualsiasi altra forma artistica, i vari settori della stessa arte sono sinergici ed, almeno nella fase iniziale, vanno tutti sviluppati alla stesso modo e con lo stesso impegno.
Ad esempio, è importante conoscere il "close-up" perché educa al rapporto diretto con il pubblico, alla cura dei particolari, alla cura nella selezione degli effetti possibili, all'uso costante della "misdirection".
Il "mentalismo" sviluppa capacità nel manipolare la mente del pubblico attraverso l'applicazione di principi psicologici, mentre la pura "manipolazione" educa il corpo a reagire automaticamente a certe esigenze sceniche.
Tutte queste caratteristiche più o meno specifiche, debbono correlarsi tra loro ed interagire in qualunque settore ci si voglia successivamente specializzare.

D) Qual è il genere che tu preferisci e perché?
R) *Il mio genere preferito è il "close-up" e l'attrezzo favorito solo le monete. I motivi di questa preferenza sono legati alla scoperta della magia di SLYDINI.*
Ma ho studiato e studio ancora in modo approfondito ed analitico il "mentalismo". Ho sviluppato delle ricerche sulla "cartomagia" analizzata da un diverso punto di vista che sarebbe complicato spiegare in questa sede.
A suo tempo ho studiato tutti gli attrezzi magici classici che fanno parte del vasto settore della "magia generale": anelli cinesi, bussolotti, fazzoletti, corde. Ho sviluppato una passione particolare per la manipolazione delle tortore sulle quali si basa il mio numero da scena. Anzi, a breve pubblicherò il secondo volume di "Sulle ali della magia" dedicato esclusivamente all'uso delle serventi invisibili.

IL PERSONAGGIO

Professionalmente PIZZUTI si è dedicato alla animazione delle convention, dove i suoi interventi ai vari tavoli, contribuiscono al successo della serata e della manifestazione aziendale.

D) La figura del dilettante puro sta praticamente scomparendo con l'apparizione di quella del semi-professionista, quali le cause e quali le conseguenze?
R) *Il dilettante puro esiste, soprattutto, in funzione di due categorie specifiche: il "close-up" e la "cartomagia".*
Questi due settori della magia si sono avvalsi di studi, ricerche, ed invenzioni di geni isolate, molto spesso dilettanti, ed hanno successivamente pervaso tutti gli altri settori della magia.
Che oggi tale figura venga sostituita dal semi-professionista può essere positivo, nel senso che vi sarà sempre qualcuno che troverà il tempo per inventare cose nuove, con il vantaggio di doverlo fare, sempre in modo creative, ma più pratico avendo l'opportunità o la necessità di provare i propri effetti in situazioni reali.

D) Quali dovrebbero essere secondo te le caratteristiche di colui che si esibisce di fronte ad un pubblico pagante, e quindi in veste di "professionista"; quali gli studi da fare e le strade da percorrere?
R) *Le caratteristiche? La MODESTIA che ti permette di imparare sempre e da chiunque; la PAZIENZA che ti fa provare e riprovare un effetto fino all'esaurimento; la COSTANZA che non ti permette di abbandonare neanche per un momento la magia nonostante tutto e tutti; la CURIOSITA' che ti permette di essere originale; la COMUNICATIVA che ti permette di capire il pubblico; la CURA DEI PARTICOLARI attraverso i quali ti distingui dagli altri.*
Per gli studi, oltre a quelli che ho citato prima sulla necessità di imparare a manipolare gli attrezzi classici e di appropriarsi dei fondamentali nei vari settori della prestigiazione, ritengo importante per il prestigiatore moderno apprendere nozioni generali sulla tecnica della recitazione, la dizione, la mimica e non guasta conoscere elementi di sociologia applicata allo spettacolo.
Le strade da percorrere sono quelle che il mercato oggi ti mette a disposizione: dal ristorante alla piazza.

D) Quale dovrebbe essere il rapporto dei professionisti affermati con il mondo della prestigiazione e quali doveri e diritti hanno nei confronti delle associazioni e dei loro adepti?
R) *Ho avuto sempre l'impressione che nel momento in cui il dilettante diventa professionista, questo sia portato a staccarsi dai gruppi organizzati, quasi volesse sottolineare il fatto che "lui" ormai fa parte di un altro mondo, con altre esigenze, impegni, prerogative, capacità.*
E forse questo è anche naturale: è il figlio che abbandona la casa paterna per entrare nel mondo da adulto.
Salvo poi ripercorrere la strada inversa, riconoscendo il valore delle radici e quindi dei Circoli che bene o male lo hanno cresciuto.
Il professionista, pertanto, ha degli obblighi nei confronti del Circolo magico, se non altro perché in genere è uscito da uno di questi, ha assorbito dagli "anziani" il sapere e la capacità o la forza per esibirsi.
Per cui ritengo che abbia il dovere di portare la testimonianza della propria esperienza, oltre che la sua presenza più o meno carismatica, al servizio del Circolo che lo ha generato.

Un ricordo straordinario ed un momento emozionante per CLAUDIO PIZZUTI, quando a BOLOGNA nel CONGRESSO INTERNAZIONALE DEL C.M.I. ha ricevuto un meritato premio alle sue capacità esecutive e di intrattenitore, dalle mani di HENK VERMEYDEN, e con la approvazione del suo grande Maestro TONY SLYDINI.

Non ritengo che possa vantare particolari diritti.

D) Da una parte il successo della prestigiazione come forma di spettacolo, grazie anche al supporto televisivo, dall'altra la forte commercializzazione di qualunque tipo di effetto, la ricerca del successo, della soddisfazione, e forse anche la necessità di recuperare una parte dei soldi spesi in acquisti, talvolta impropri, hanno creato un sovra-affollamento del mercato, mettendo sui palcoscenici anche personaggi che non ne sono all'altezza, rendendo sempre più accesa, e non sempre corretta la concorrenza, quale dovrebbe essere il comportamento delle associazioni per drenare il fenomeno e stimolare più lo studio che l'acquisto?

R) *Qualche tempo fa mi fu riferito di un Circolo magico regionale che aveva mandato presso un locale un gruppo di suoi prestigiatori, piuttosto giovani, che avrebbero dovuto*

esibirsi ai tavoli. Mi fu detto che si presentarono in abiti più o meno variopinti, con mani e unghie piuttosto carenti dal punto di vista igienico, che si esibirono con quella apparentemente tranquilla tracotanza, forse determinata da una naturale reazione alla timidezza o dal fatto di ritenersi gli unici depositari dei segreti della magia.
Come credete che sia finita? Quel locale non ha più voluto saperne di prestigiatori.
E questo non è, purtroppo, un fatto sporadico. Altri fatti del genere si sono avuti, provocati proprio da qualche Gruppo magico poco accorto.
Allora, se le stesse associazioni (per fortuna non tutte), che dovrebbero drenare il fenomeno di abusivismi deleteri, inflazionano il mercato sia dal punto di vista dei compensi che della qualità, penso proprio che non vi sia molto da sperare per il futuro della magia.
Un'altra nota dolente è data dal facile accesso che tutti hanno all'acquisto di attrezzi anche impegnativi. Si sa che il mercante non ha eccessivi scrupoli, e questo forse è naturale. Ma allora dovrebbero essere le organizzazioni a creare un codice deontologico che abbia rilevanza normativa. In fondo i maghi occultisti hanno creato un albo per l'accesso alla professione (anche se per ora è solo un fatto formale). Comunque mi risulta che stanno lottando per il riconoscimento giuridico della loro categoria.

D) Quali sono stati i personaggi del mondo della prestigiazione che ti hanno maggiormente affascinato e che hanno maggiormente influito sulla tua formazione artistica?
R) *Ho avuto la sfortuna, o la fortuna, di non avere dei maestri che mi abbiano insegnato delle tecniche o che semplicemente io abbia avuto modo di vedere all'opera.*
L'unico che ha condizionato in modo rilevante il mio modo di pensare la magia è stato, in tempi successivi, il grande SLYDINI che ho avuto modo di incontrare più volte grazie a GIAMPAOLO ZELLI, al quale debbo molto per l'amicizia e l'apprezzamento di cui mi ha gratificato.

D) Indica, secondo te, i tre libri fondamentali il cui studio è assolutamente necessario per potersi fregiare del titolo di appassionato di prestigiazione?
R) *È molto facile e non ho dubbi. "GREATER MAGIC" di HILLIARD, del quale recentemente se ne è fatta una ristampa. È il primo libro di magia che ho acquistato su prezioso consiglio di VITO MAGGI. Ma il motivo della citazione non è dettato da romanticismo: in questo libro ci si trova tutto quello che si deve sapere sulla prestigiazione, è un compendio esauriente che conserva tutta la sua modernità.*
Il secondo è "THE MAGIC OF SLYDINI". È stato un libro rivelazione che ha aperto alla magia orizzonti impensabili ed imprevedibili, più di quanto sia dato ritenere. SLYDINI è il vero precursore della magia del 2000.
Il terzo è "MAGIC BY MISDIRECTION" di FITZKEE. Fa parte di una trilogia dello stesso autore, ma questo rappresenta la vera innovazione nel campo della magia. L'autore, sulla base delle esperienze acquisite, codifica i principi psicologici attraverso i quali si riesce a manipolare e condizionare l'attenzione del pubblico.

D) Quali consigli daresti al neofita che si avvicina a questa forma di spettacolo e di hobby?
R) *Di non stancarsi di leggere e di studiare. Di non ripetere pedissequamente le cose che impara sui libri, ma di manipolarle sulla base della propria sensibilità.*
Di apprezzare gli altri, sempre e comunque, anche quelli che sbagliano perché anche dai loro errori si possono ricavare degli ottimi insegnamenti.
Di provare ad essere creativi cercando di porsi degli obiettivi impossibili da realizzare: prima o poi la soluzione arriva per la via più diretta. E questo è un buon sistema anche per risolvere i problemi della vita.

D) Qual è la domanda che non ti ho fatto ed a cui invece avresti voluto rispondere?
R) *No, basta! Non ne posso più.*

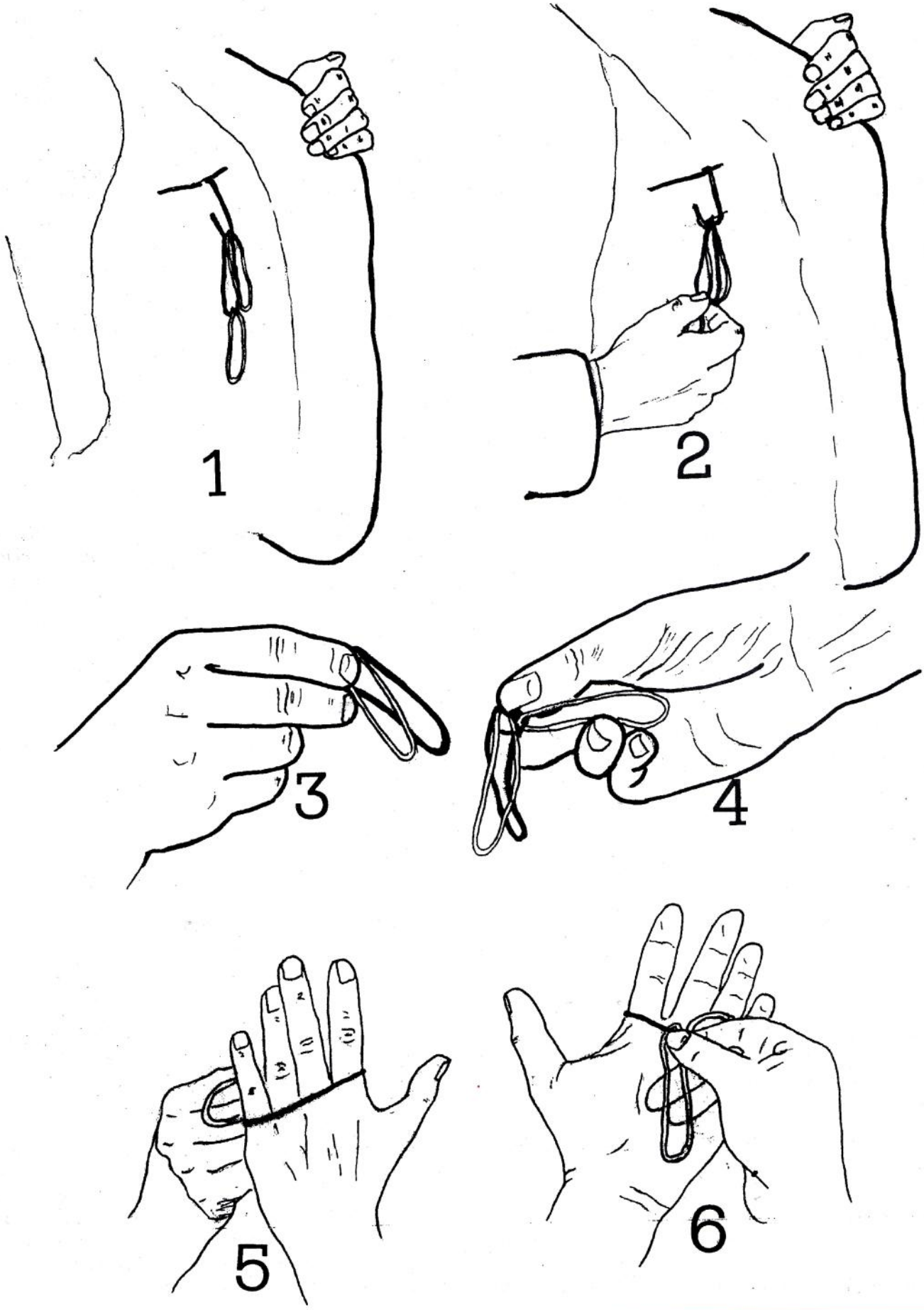
SUPER LINKING ELASTIC BANDS

C. PIZZUTI

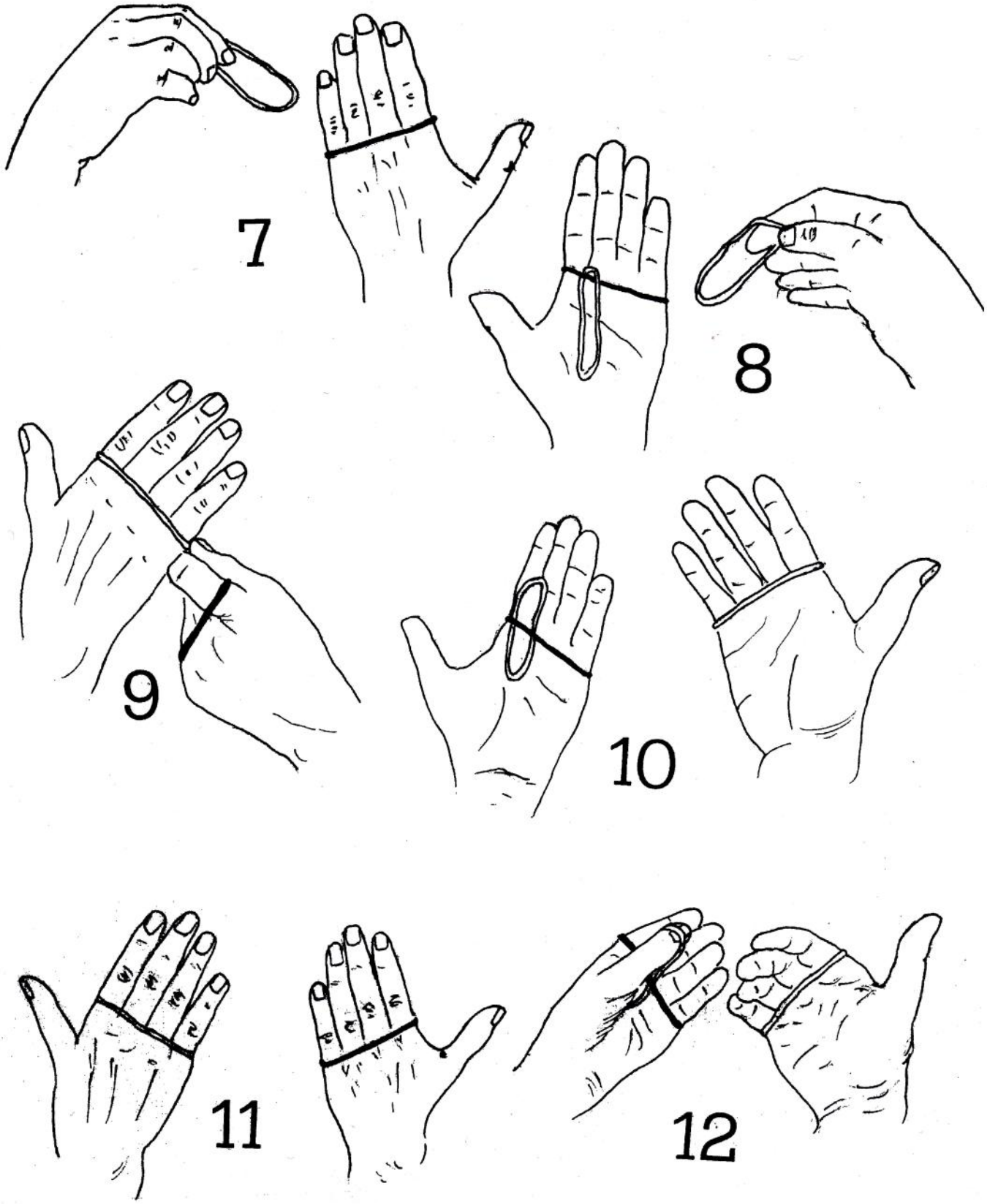
EFFETTO
Due elastici, di colore diverso, vengono mostrati separatamente. Vengono quindi entrambi "calzati" sulla mano sinistra che li mostra ancora chiaramente divisi.
Il prestigiatore prende ora una molletta per panni e, sotto il più scrupoloso controllo da parte del pubblico che potrà seguire ogni movimento da breve distanza, li riunisce portandoli via dalla mano sinistra.
Mentre il prestigiatore trattiene la molletta, uno spettatore viene invitato ad afferrare uno dei due elastici imprigionati, ma ancora liberi uno dall'altro e pendenti dal becco.
A questo punto il prestigiatore allenta la presa della molletta ed in mano allo spettatore rimarranno i due elastici "perennemente" incatenati l'uno all'altro che potranno essere liberamente esaminati.

PREPARAZIONE
Avete bisogno di due elastici già incatenati. Per costruirvi questo gimmick, prendete un elastico chiaro e tagliatelo, quindi incatenatelo ad un elastico scuro e, utilizzando una di quelle colle per gomma ad alto potere incollante (ad esempio la UHU), riunite le estremità dell'elastico chiaro in modo che combacino perfettamente ed avrete un gimmick perfetto che resisterà ad un normale esame da parte degli spettatori.

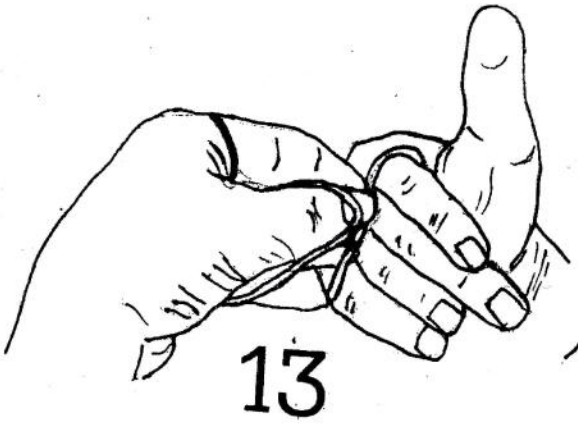
LA SUA MAGIA



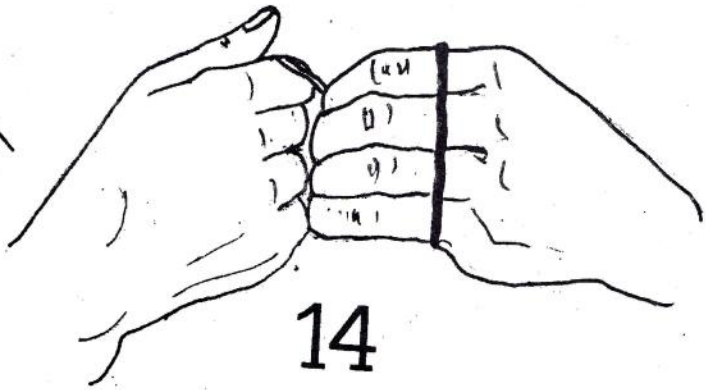
LA SUA MAGIA



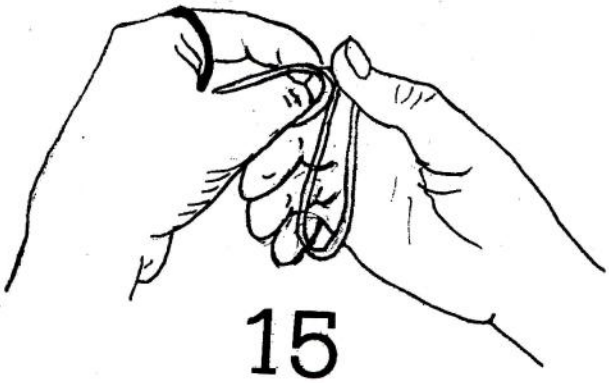
LA SUA MAGIA



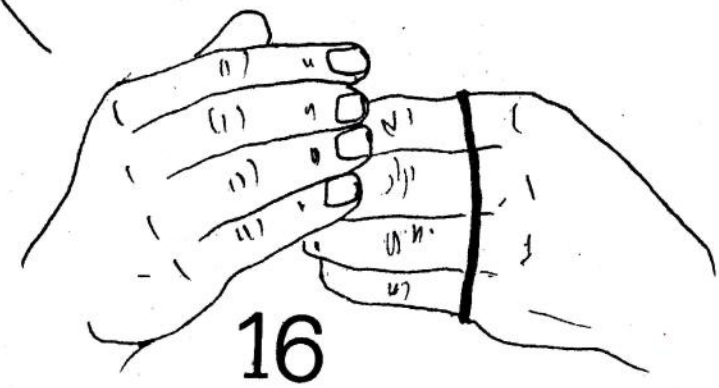
13



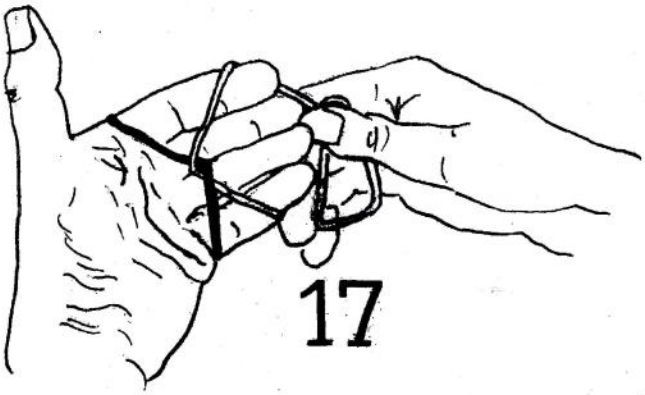
14



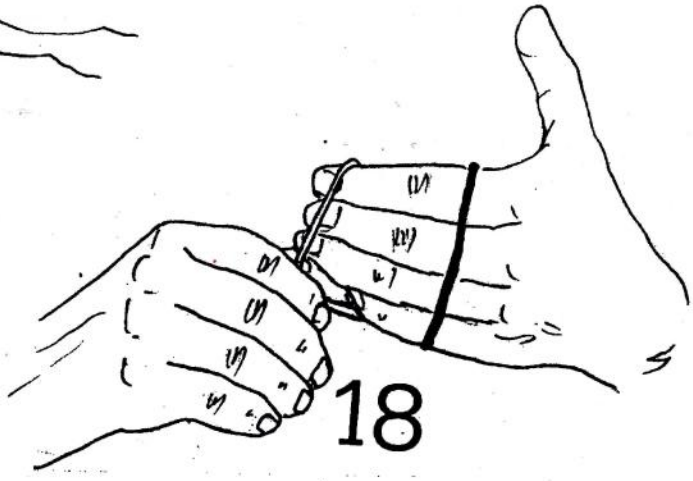
15



16



17



18

LA SUA MAGIA

ESECUZIONE

Ai fini di una più leggibile spiegazione, chiameremo i tre elastici nel modo seguente: a) Elastico chiaro, b) Elastico scuro (incatenato al gimmick), c) Gimmick (elastico chiaro incatenato a quello scuro).

1 - Aprite con la mano sinistra la falda della giacca, in modo comunque che il pubblico non veda la preparazione, ed afferrate gli elastici tra indice e pollice della mano destra dalla parte dell'ansa inferiore, pinzando così anche il punto di momentanea congiunzione degli elastici incatenati (fig.2).

2 - Tirate gli elastici fuori e mostrateli al pubblico (fig.3 dalla parte del pubblico, fig.4 dalla vostra parte).

Nel caso abbiate optato per l'altro tipo di preparazione, tirate fuori dalla tasca una manciata di elastici, tra cui quelli che vi serviranno per l'effetto, e fate finta di sceglierne due che fanno al vostro caso, realizzando segretamente e con altrettanta facilità, la posizione di fig.3.

3 - Portate la mano destra, che trattiene gli elastici, verso la sinistra che nel frattempo assume una posizione verticale con le dita rivolte verso l'alto e dorso al pubblico. Quindi "calzate" l'elastico scuro fino a portarlo all'altezza delle falangi (fig.5 vista dal pubblico, fig.6 vista da voi). Come potete osservare, il gimmick viene depositato sul palmo della mano sinistra non visto dal pubblico.

4 - Allontanate la mano destra che trattiene l'elastico chiaro (fig.7 vista dal pubblico, fig.8 vista da voi).

5 - Avvicinate la mano sinistra alla destra ed afferrate l'elastico chiaro, in prossimità dell'ansa inferiore, con il pollice e l'indice sinistri (mentre le altre dita si chiuderanno sul gimmick), e calzatelo sulla mano destra sempre all'altezza delle falangi (fig.9). A questo punto, con la scusa di aggiustare entrambi gli elastici sulle mani, accomodate il gimmick sollevandolo sul palmo della mano sinistra fino a raggiungere la posizione di fig.10. Questo accorgimento risulterà determinante nella prosecuzione dell'effetto.

6 - Mostrate le due mani al pubblico (fig.11), quindi, nell'atto di avvicinarle una all'altra, infilate il pollice sinistro dentro il gimmick la cui ansa rimarrà proprio sulla punta del pollice (fig.12).

7 - Piegate verso di voi le dita della mano destra ed afferrate, inserendovi le dita della mano sinistra dalla parte del dorso della mano destra, l'elastico chiaro con l'evidente intenzione di tirarlo via (fig.13 visto da voi, fig.14 visto dal pubblico). Notate come in fig.14 il pollice destro si stia dirigendo sull'elastico chiaro per bloccarlo. La posizione finale di quella è fig.15, dove si vede il pollice arrivato ormai a destinazione.

8 - Proseguite nell'azione togliendo completamente l'elastico chiaro dal dorso della mano destra. L'elastico, non, più infilato sulle dita, si troverà ora automaticamente in presa naturale al pollice e indice destri (fig.15 vista da voi e fig.16 vista dal pubblico).

A questo punto, se voi doveste proseguire la normale azione che consiste nel trasferire l'elastico chiaro sulla mano sinistra, insieme a quello scuro, dovreste mantenere inserite le punte delle dita della mano sinistra nell'elastico chiaro e quindi, aiutandovi con il pollice e indice della mano destra in presa sullo stesso elastico, completare il trasferimento sulla mano sinistra.

9 - Invece, dovendo operare la sostituzione, dovrete disinserire completamente le dita della mano sinistra dall'anello chiaro, lasciandolo in presa al pollice e indice destri i quali, a loro volta, si troveranno automaticamente all'altezza del pollice sinistro con il gimmick in tensione (fig.15) ED È QUESTO L'ESATTO MOMENTO IN CUI IL POLLICE E INDICE DESTRI, pur mantenendo sempre in presa l'anello chiaro, AFFERRANO L'ANSA DEL GIMMICK CHE STA SUL POLLICE SINISTRO E PORTANO LO STESSO GIMMICK A SCAVALCARE IL DORSO DELLA MANO SINISTRA (fig.17 vista da voi e fig.18 vista dal pubblico).

L'azione di portare il gimmick sulle dita della mano sinistra non deve essere minimamente condizionata, nella sua fluidità, dalla presa dell'elastico chiaro.

10 - Il movimento porterà la mano sinistra dalla posizione verticale, dita verso l'alto, ad una posizione semi orizzontale , con le dita puntate verso gli spettatori, leggermente reclinate verso il basso per meglio nascondere il palmo con gli elastici intrecciati, ed all'altezza della vita (fig.19).

A questo punto i due elastici sembreranno ancora divisi l'uno dall'altro, anche per il fatto che la sostituzione è avvenuta in modo assolutamente invisibile grazie, soprattutto, alla posizione del gimmick sul pollice sinistro che ha permesso alla mano destra una azione fluida e continua.

Per percepire l'esatto movimento, vi suggerisco, inizialmente, di provare l'azione di trasferimento dell'elastico chiaro dalla mano destra alla sinistra senza l'uso del gimmick e come descritta nel secondo capoverso del punto n. 8.

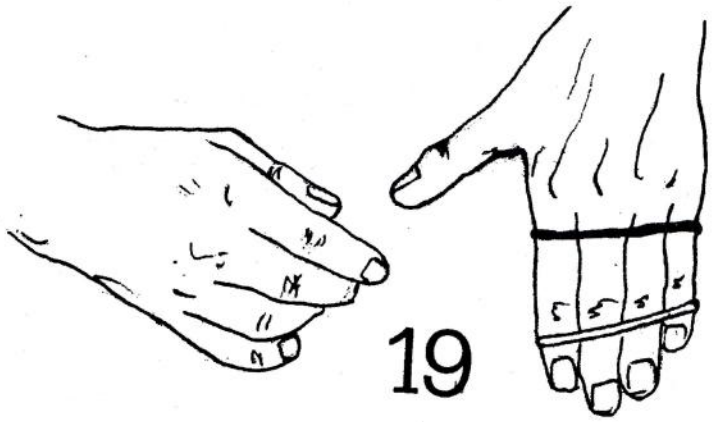
11 - Allontanate la mano destra, con l'elastico chiaro all'impalmaggio e, con la scusa di dover prendere qualcosa dalla tasca destra dei pantaloni, introducete la mano destra nella tasca, quindi, lasciato l'anello chiaro, ritiratela fuori con la molletta per panni tra le dita .

12 - Manifestando l'intenzione di voler afferrare i due elastici senza far uso della mano destra, portate la molletta sugli elastici e, aprendo il becco, catturate prima l'elastico scuro e, proseguendo nell'azione, successivamente quello chiaro (il gimmick, fig.20). Queste azioni andranno eseguite con le mani all'altezza della vita e proprio sotto gli occhi degli spettatori più prossimi.

13 - Tirando via gli elastici dalla mano sinistra con la molletta, potrete notare che questi sembreranno ancora liberi, dal momento che il loro punto di congiunzione, essendo ovviamente scorrevole a seconda della posizione che i rispettivi elastici assumeranno, potrà essere agevolmente spostata in modo che vada a finire proprio sotto il becco della molletta e pertanto nascosto alla vista del pubblico.

Il suddetto aggiustamento potrà essere impunemente e immediatamente eseguito con la scusa di afferrare uno dei due elastici, che al momento pendono dal becco, portandolo verso l'alto in modo che uno spettatore possa afferrarlo (fig.21).

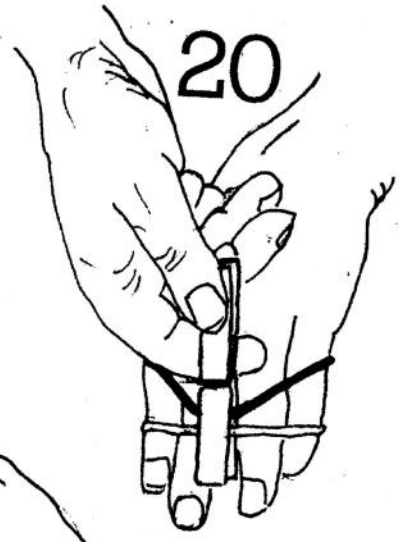
Per il pubblico, a questo punto, proprio per essere passati da fig.20, in cui i due elastici risultavano ancora inequivocabilmente divisi nel punto di loro più prossimo contatto, alla fig.21, nella quale uno dei due elastici viene sollevato, portando così invisibilmente il punto di incatenamento all'interno della molletta e mostrando contemporaneamente che gli ela-

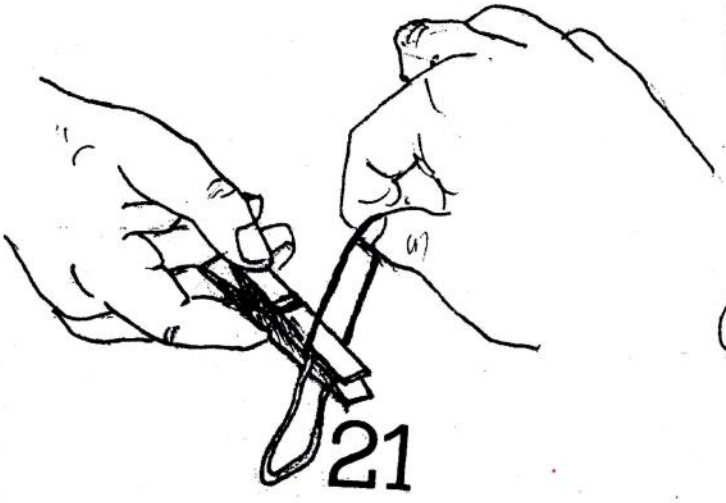


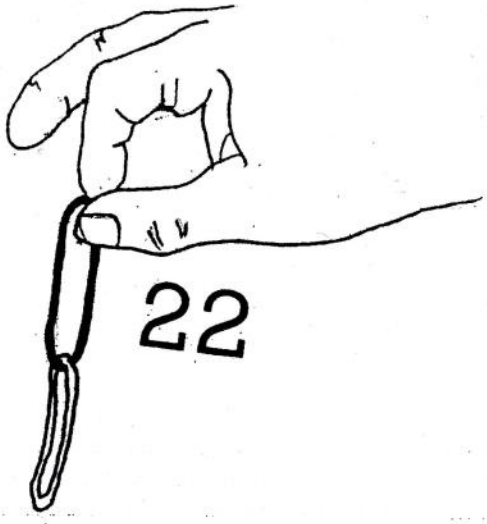
stici sono ancora ben separati anche nella parte inferiore, tutto risulterà ancora perfettamente esente da trucchi.

14 - Per il pubblico, fino a questo punto, il prestigiatore non ha fatto altro che esibire due comuni elastici. Il tutto con molta semplicità e senza strani e, soprattutto, "magici" movimenti.

Solo adesso, ricorrendo ad una "formula magica" un "lampo", una "battuta scherzosa", un po' di "polvere magica" o quant'altro volete, opererà la vera magia, che si concluderà allentando la presa sugli elastici e lasciandoli incatenati tra le dita dell'esterrefatto (si spera) spettatore (fig.22).







LO SPIRITO È TRA NOI

Questo effetto costituiva la parte centrale di una mia conferenza che portai in giro per i circoli magici nel 1988.
L'utilizzazione del fazzoletto spiritico per ritrovare la carta scelta è di J.C. WAGNER e l'effetto, così costruito, ebbe un notevole successo quando lo eseguii in occasione di una riunione di magia a Roma indetta per rendere omaggio ad alcuni prestigiatori americani di passaggio (si recavano ai FISM di Losanna, se non ricordo male).
Tra questi maghi ricordo VERNON (sì, il Professore), LARSEN e KOSKY, ad oggi tutti e tre scomparsi... Come passa il tempo!

EFFETTO
Il prestigiatore fa scegliere una carta da uno spettatore. La carta viene rimessa nel mazzo ed il tutto viene mischiato. Si introduce il fazzoletto che il prestigiatore dispiega sul tavolo. Sopra il fazzoletto vengono disposte in ordine sparso le carte, sulle quali vengono ripiegati i quattro angoli, in modo da coprirle completamente. Il prestigiatore, con dei segni cabalistici sul fazzoletto, pretende di convocare "lo spirito", che in effetti mostra la sua invisibile presenza, dal momento che il fazzoletto comincia a muoversi sollecitato da una forza misteriosa.
Alla fine fa capolino una carta, che si apre il varco tra le pieghe del fazzoletto: è la carta scelta dallo spettatore.
Le carte vengono tolte ed il fazzoletto viene steso nuovamente sul tavolo. Il prestigiatore annuncia che intende materializzare lo spirito. Si intravedono nuovi strani movimenti. Il prestigiatore alza il fazzoletto e mostra ...lo spirito: si tratta di un bicchiere a calice ricolmo di vino. Lo assaggia trovandolo poco gustoso.
Asserendo di voler gradire qualcosa di più gustoso, lascia cadere il fazzoletto che pendeva dalla sua mano per mostrare a tutti la magica apparizione di una vera bottiglia di spumante.

PREPARAZIONE
Poiché il gioco va eseguito stando in piedi, dovrete collocate alla vostra destra una valigetta, o altro contenitore dove in genere mettete i vostri attrezzi, con il coperchio alzato in modo da costituire una specie di protezione visiva nei confronti degli spettatori. La valigetta deve essere posta in modo tale da non lasciare spazio tra quest'ultima e il tavolo sul quale operate.
Lo stesso tavolo deve essere coperto da una tovaglia che, ricadendo dai bordi, costituisca una ulteriore copertura frontale. Dentro la valigetta mettete una bottiglia di spumante ed uno di quei bicchieri a calice che si vendono nei negozi di scherzi per carnevale, il cui contenuto è sigillato all'interno da un sistema di doppie pareti.
Se non lo avete già, dovrete anche acquistare l'effetto chiamato "Glorpy" che, per coloro i quali non lo conoscessero, consiste in un fazzoletto sul bordo del quale è inserito un gimmick (si tratta di un ferretto sagomato) agendo sul quale si costringe il fazzoletto, una volta ripiegato sugli angoli, a subire degli strani movimenti, come se all'interno operasse una forza invisibile. Sulla parte estrema del ferretto dovrete applicare, nel nostro caso, una pallina di cera per prestigiatore. Tale fazzoletto, ripiegato, viene messo vicino alla bottiglia all'interno della valigetta.

ESECUZIONE
1 - Fate scegliere una carta da uno spettatore e controllatela al primo posto. Lasciate il mazzo da una parte sul tavolo.

2 - Con la scusa di andare a prendere il fazzoletto all'interno della valigetta, prendete prima la bottiglia e mettetela in mezzo alle gambe ad una altezza appena sopra le ginocchia, con il collo che sporge davanti a voi. Questa manovra non comporta difficoltà, dal momento che il pubblico non sa ancora cosa intendete fare ed il tappeto sul tavolo nasconderà ogni movimento sospetto. Quindi prendete il fazzoletto e dispiegatelo sul tavolo in modo da avere il ferretto nell'angolo in alto a destra e parallelo al bordo anteriore del tavolo.

3 - Spargete le carte al centro del fazzoletto, controllando la carta scelta che vada a finire al centro del fazzoletto. La carta dovrà essere posta ad un angolo di 45° puntata verso l'angolo sinistro del fazzoletto.

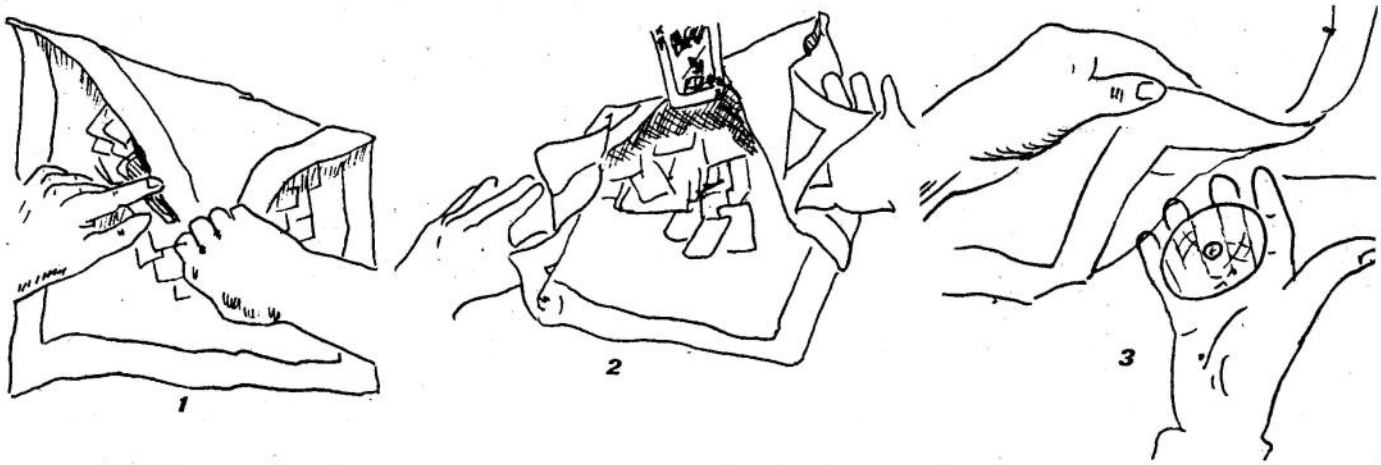
4 - Afferrate il fazzoletto per l'angolo superiore destro dove è inserito il ferretto e ripiegatelo sulle carte in modo da portare la pallina di cera sulla carta scelta, dove verrà premuta dall'indice della mano sinistra (fig.1). Ripiegate, quindi, l'angolo esterno sinistro, poi l'angolo interno destro e per ultimo l'angolo interno sinistro.

5 - Girate il fazzoletto di un quarto di giro verso sinistra, in modo, da portare il ferretto in posizione laterale. Fate un paio di magici passaggi sopra il fazzoletto quindi, con il pollice destro, localizzate il rilievo dal ferretto. Premete sul gimmick con il pollice causando così il sollevamento della parte centrale del fazzoletto.

6 - Con la mano sinistra afferrate un angolo del fazzoletto e portatelo a coprire la mano destra in modo da nascondere l'azione del pollice. Quindi, tirate via gli altri due angoli. Vedrete che la carta, sollevatasi nel frattempo per opera del gimmick, si troverà sospesa a mezz'aria ancorata al ferretto (fig.2).

7 - Staccata la carta con l'indice e il medio della mano sinistra, contemporaneamente lasciate la pressione sul gimmick. La destra afferra anch'essa la carta ed, insieme alla sinistra, la mostra agli spettatori di dorso. Informatevi sul valore della carta scelta e quindi rigiratela mostrandone la faccia.

8 - L'effetto sembra terminato. Quindi radunate le carte e rimettetele nella valigetta. Ma questo vi darà l'opportunità di afferrare il bicchiere, capovolto e con il gambo tra il medio e l'indice della mano destra. La destra ritorna verso il tavolo e si mantiene sotto il bordo dello stesso.



9 - La mano sinistra afferra un angolo del fazzoletto e lo porta sulle dita della mano destra che si solleva appena dal bordo del tavolo (fig.3) per andare ad afferrare l'angolo che va a coprire la base del bicchiere. Occorre un pizzico di tempismo per realizzare un perfetto mascheramento di tutta l'azione.

10 - La mano destra, che ora trattiene l'angolo solleva il fazzoletto per dispiegarlo nuovamente sul tavolo, con il bicchiere che va a finire sotto il centro del fazzoletto in posizione reclinata. Non guardate il fazzoletto, ma fissate gli spettatori e dite: "Volete vedere di che spirito si tratta?"

11 - Ora guardate il fazzoletto e con sorpresa fate osservare che qualcosa si è formato sotto. Operate sulla base del calice come avete fatto con il gimmick, in modo da farlo sollevare in posizione eretta, sempre sotto il fazzoletto.

12 - Togliete entrambe le mani dal fazzoletto e dite: "Vediamo se si è materializzato a sufficienza". Quindi, con il pollice e l'indice della mano destra, afferrate l'angolo e tirate il fazzoletto verso di voi. Farà la sua comparsa graduale il bicchiere. Ma questa azione porterà la mano destra aderente al vostro corpo. Basterà abbassarla un po' e si troverà a poter afferrare, non vista, il collo della bottiglia tra medio ed anulare. La forte misdirection dell'apparizione del bicchiere contribuirà a nascondere l'azione segreta.

13 - Mentre con la sinistra afferrate il bicchiere per portarlo alle labbra, sollevate la destra, con la bottiglia nascosta dietro il fazzoletto (fig.4). Ora gli spettatori staranno tutti ad osservare il bicchiere.

14 - Dite, fingendo di assaggiare il vino: "Non è un buon spirito". Poggiate il bicchiere sul tavolo e portate la mano sinistra sotto il fazzoletto e sotto la base della bottiglia. Lasciate cadere il fazzoletto, mostrate la magica apparizione della bottiglia di spumante e dite: "Io preferisco questo". Nel caso, potete anche aprirla ed offrirla ai presenti.

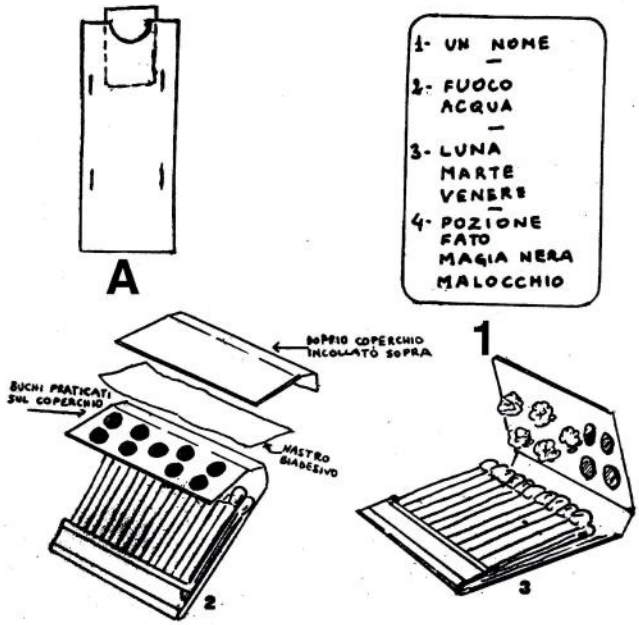
I NOVE TAROCCHI

Questo effetto mi fa impazzire. È uno di quei giochi assolutamente inspiegabili che sfidano le leggi della logica e del ragionamento. Il "climax" finale l'ho studiato in modo tale da sconcertare completamente lo spettatore.
Il tipo di magia è quello così detto "bizzarro", perché mescola la magia mentale ad un certo cerimoniale che, sebbene volutamente non esagerato, è comunque di tipo esoterico e pertanto tale da indurre nella mente dello spettatore un condizionamento di tipo veramente magico nel senso ...arcano del termine.

EFFETTO

Il mago preleva dalla tasca un astuccio dal quale tira fuori un mazzo di Tarocchi e dice: "Questo mazzo di carte è composto da 22 tarocchi, i così detti Arcani Maggiori, che rappresentano simbolicamente gli eventi più importanti della nostra vita e le caratteristiche più peculiari della nostra personalità".
Si chiede ad uno spettatore di partecipare all'esperimento. Mentre si mescola il mazzo di carte si dice: "Le chiedo di aiutarmi in questo esperimento. Lei dovrà prelevare nove carte dalle 22 che formano questo mazzo. Io farò scorrere le carte in questo modo e lei mi fermi quando vuole..."

LA SUA MAGIA



All'alt il mazzo viene tagliato e consegnato allo spettatore perché sia lui stesso a prelevare le prime nove carte ed a mettere da parte le restanti.

Si prosegue dicendo: "Prenda le nove carte e le sventagli in modo da osservarne le facce. Ora pensi ad una persona a lei cara e cerchi di creare un rapporto tra questa persona ed una delle carte che sta osservando... C'è una carta in modo particolare che ritiene possa in qualche modo richiamare il suo carattere o la sua personalità?"

A questo punto giratevi di spalle e proseguite nel dare le istruzioni: "Prelevi questa carta e la metta in prima posizione a carte coperte. Metta il mazzetto sul tavolo. Ora, se dovessi girarmi, sarei in posizione per vedere il dorso della carta da lei selezionata. Per cui, al fine di evitare questa possibilità, prenda una qualunque delle altre otto carte e la metta sopra a tutte, in modo da coprire la carta da lei scelta".

Giratevi e prelevate dalla tasca una carta su cui sono scritte delle istruzioni (FIG.1). Quindi proseguite: "Le consegno questa carta su cui sono riportate delle istruzioni che dovrà seguire fedelmente".

Mettete la carta sul tavolo davanti allo spettatore, quindi giratevi di nuovo e dite: "Al n.1 c'è scritto 'UN NOME'. Pertanto prenda le nove carte tra le mani, sempre con i dorsi in alto, pensi al nome della persona che ha in mente e getti sul tavolo, una alla volta ed una sull'altra, tante carte quante sono le lettere che compongono il nome della persona che ha in mente... Ha fatto? Bene. Ora metta su queste carte, tutte insieme, le carte che le sono rimaste in mano".

Si prosegue nelle istruzioni sulla base delle indicazioni fornite dalla carta: " Prenda di nuovo in mano le carte e prosegua. Al n.2 lei vede scritte le parole 'ACQUA' e 'FUOCO'. A quale delle due si associano di più le caratteristiche della persona che ha in mente? ...Se è una persona tranquilla senz'altro l'acqua, se invece è una persona vivace dovrà scegliere il fuoco... Anche in questo caso deve calare sul tavolo una alla volta, ed una sull'altra, una carta per ogni lettera che compone la parola associata al suo amico o alla sua amica. Quando ha fatto getti sul mazzetto le restanti carte tutte assieme.

Così dicendo si passerà, seguendo le stesse procedure, al numero 3 e al n.4 cercando sempre di motivare adeguatamente le parole riportate sulla carta con la personalità riferita al nome scelto.

Ad esempio, per il n.3 si potrà suggerire: 'LUNA' se la persona ha un carattere un po' strano, appunto, lunatico. 'MARTE' se è un tipo battagliero e con forte personalità. 'VENERE', se è un tipo dolce e pieno di sensualità.

Per il n.4: Per conquistare un eventuale amore la persona sarebbe disposta anche a somministrare una 'POZIONE', oppure preferirebbe affidarsi al 'FATO', o interpellare un mago per ricorrere ad un 'MALOCCHIO' o, addirittura, invocare un rituale di 'MAGIA NERA'.

Terminata la procedura, lo spettatore si troverà ad avere in mano il mazzetto delle nove carte che a seguito delle diverse manipolazioni, hanno subito verosimilmente un tale scombussolamento che, anche per lui, sarà difficile individuare la carta originariamente selezionata.

Giratevi verso il pubblico e pregate lo spettatore di distribuire sul tavolo di dorso, in ordine sparso ed in modo che non si tocchino, le nove carte.

Prendete una scatola di fiammiferi ed accendetene uno, pregando lo spettatore di fissare intensamente la fiamma e di pensare al nome della carta selezionata, fino ad esaurimento della fiamma stessa.

Ora prelevate dalla tasca il vostro pendolino magico e con fare misterioso passatelo sul dorso di tutte le carte. Il pendolino si muoverà con andamento circolare su una carta in particolare.

Fate nominare l'Arcano selezionato dallo spettatore e fate girare la carta sul tavolo... sarà proprio quella scelta.

A questo punto potreste anche finirla qui. Ma se volete stravincere, svitate il pendolino. All'interno dello stesso gli spettatori potranno notare un pezzettino di carta ridotta in pallina. Giratela sul palmo della mano e datela immediatamente ad uno spettatore il quale la dispiegherà e potrà leggere a voce alta cosa vi è scritto dentro: "L'arcano scelto sarà seguito dal nome della carta LIBERAMENTE scelta dallo spettatore.

PREPARAZIONE

Una carta come in fig.1 che metterete nel taschino esterno della giacca. Un mazzo di tarocchi composto dai 22 Arcani Maggiori. Selezionatene nove tra i più gratificanti e segnateli sul dorso in modo da poterli riconoscere. Quindi metteteli come primi del mazzo. Mettete il mazzo nell'astuccio.

Preparate un classificatore del tipo realizzato da EUGENE BURGER e che si trova sul suo libro "Spirit Theatre" a pag.141.

Si tratta in sostanza di una scatola di fiammiferi truccata, sul cui coperchio sono stati ricavati dei fori (nove per l'esattezza, quante sono le carte preselezionate). Sopra questi fori viene incollato un nastro bi adesivo e su tutto un altro coperchio prelevato da una scatola identica (FIG.2). Sfruttando l'adesivo evidenziato dai fori, vengono incollate per semplice contatto, all'interno del coperchio, le nove palline con i nomi delle nove carte forzate (FIG.3). Mettete il cartoncino nella tasca sini-

stra della giacca.
Munitevi di un pendolino del tipo di quelli che, svitandolo, rivela all'interno un minuscolo vano ed incollatevi sul fondo una pallina di carta della stessa consistenza di quelle di cui al gimmick appena illustrato. Mettetelo nella tasca destra.

ESECUZIONE
Seguendo la descrizione dell'effetto, tirate fuori dall'astuccio le carte e mostratele. Tagliatele e operate un break al taglio, quindi forzate la scelta al break. Tagliate al break e ricomponete il mazzo che consegnerete immediatamente allo spettatore il quale, dopo aver prelevato le nove carte, dovrà seguire fedelmente le vostre istruzioni.
Alla fine, nel momento in cui gli direte di distribuire a caso le carte sul tavolo a faccia in basso, voi non dovrete far altro che localizzare la posizione della TERZA carta che getterà sul tavolo: quella sarà comunque la carta da lui scelta.
L'unica condizione vincolante sarà determinata dal nome della persona selezionata, che non potrà superare le nove lettere e non dovrà essere inferiore a tre (ma credo che si possa operare con un certo margine di sicurezza, dal momento che nomi con lettere superiori o inferiori a quelle citate, sono abbastanza rari ed inusuali). Adocchiate il dorso della carta determinandone la figura.
A questo punto introducete la mano sinistra nella tasca della giacca e tirate fuori la scatola di fiammiferi.
Mentre con la destra staccate un fiammifero, con la sinistra prelevate nascostamente ed impalmate la pallina relativa al nome della carta selezionata.
Richiudete la scatola ed accendete il fiammifero pregando lo spettatore di concentrarsi sulla fiamma e di pensare al nome della carta scelta. Spegnete il fiammifero e rimettete via la scatola.
Con la mano destra prendete dalla tasca il pendolino per farlo oscillare sulle carte sparse a caso sul tavolo: arrivati sopra la carta scelta, fatelo ruotare.
Svitate il tappo del pendolino e richiamate l'attenzione degli spettatori sul suo interno quindi, eseguendo uno "shuttle pass" fingete di vuotarne il contenuto sulla mano sinistra che esibirà la pallina prelevata in precedenza dalla scatola di fiammiferi.
Poggiate la pallina sulla carta selezionata ed il gioco è fatto.
Lo spettatore, verrà pregato di nominare a voce alta, per la prima volta, il nome della figura scelta, quindi lui stesso girerà la carta sulla quale il pendolino ha ruotato e, per finire in bellezza, fategli leggere il biglietto.
E se questo non è un miracolo!...

P.S. Se volete complicarvi ancora di più la vita, all'inizio potrete far scrivere il nome dello spettatore su un foglietto e lasciarlo per il momento sul tavolo.
Quindi, poco prima di dover tirare fuori la scatola di fiammiferi per prelevare nascostamente la pallina, eseguite un "canter tear", poi prendete la scatola di fiammiferi e bruciate i pezzettini di carta.
Tutto questo servirà a giustificare maggiormente l'utilizzo della scatola di fiammiferi e vi darà modo, anche, di eseguire un ulteriore effetto di lettura del pensiero citando, alla fine, il nome della persona pensata dallo spettatore.

UN MIRACOLO DA TASCHINO

(Versione aggiornata)

Questo effetto, in versione differente, è apparso sul mio ultimo libro "Segreti".
La versione aggiornata permette una esecuzione dell'effetto anche in close-up.
Infatti nella prima stesura non era possibile far esaminare a tutti la predizione fatta dal mago, mentre in questa nuova interpretazione, la predizione può essere data ad esaminare anche allo stesso spettatore coinvolto nell'esperimento. Inoltre viene illustrato un piccolo gimmick che serve per rendere più sicura l'esecuzione dell'effetto.

EFFETTO
Il mago tira fuori dalla tasca della giacca una manciata di biglietti già piegati e ne fa scegliere uno ad uno spettatore pregandolo di scriverci sopra, senza mostrarlo ad alcuno, il nome di una persona che ricorda con piacere o che ha colpito in modo particolare la sua fantasia. Gli altri biglietti vengono rimessi in tasca.
Lo spettatore, dopo aver scritto sul biglietto, lo ripiega e lo consegna al mago che, senza minimamente guardarlo e senza equivoci di sorta, lo deposita nel taschino esterno della giacca in modo che, comunque, rimanga sempre bene in vista del pubblico.
Fissando intensamente negli occhi lo spettatore, dice: "Per il momento lascio il biglietto qui nel mio taschino, in modo che tutti voi possiate vederlo e controllarlo dall'inizio alla fine dell'esperimento''
Sempre rivolto allo spettatore prosegue: "Ora voglio che lei visualizzi bene nella sua mente quello che ha scritto. Lei deve crearsi un'immagine viva della persona alla quale sta pensando... e non si distragga".
Quindi introduce di nuovo la mano nella tasca e tira fuori un altro biglietto a caso.
Sempre fissando negli occhi lo spettatore, scrive qualcosa sul suo biglietto che viene di nuovo ripiegato.
Dopo una simpatica "gag", funzionale al gioco e che verrà illustrata nell'esecuzione, consegna il proprio foglietto allo stesso spettatore che ha partecipato all'esperimento o ad altra persona.
Ora, e solo ora, preleva dal taschino il biglietto dello spettatore e ne legge a voce alta il nome.
Subito dopo prega lo spettatore in possesso del secondo biglietto di leggere a voce alta, ed eventualmente confermare, il nome scritto dal mago: i due nomi coincidono.

PREPARAZIONE
Mettete nella tasca esterna destra della giacca una manciata di biglietti di cm.7,5 x 10, piegati in quattro.
Nel taschino esterno della giacca, dovete mettere un piccolo attrezzo formato da una specie di tubo di cartoncino schiacciato e di lunghezza sufficiente da arrivare ad un centimetro circa dall'apertura del taschino. Per la mia giacca, la misura che utilizzo è di cm. 13,50 x 6,50.

Come vedete in fig.A, il tubo è pinzato lateralmente con una semplice spillatrice in modo da dare la necessaria tensione che serve per sostenere il biglietto che vi verrà introdotto. Altro piccolo accorgimento, è quello di ritagliare nella parte superiore del tubo una tacca semicircolare che serve a facilitare la presa del biglietto al momento opportuno e senza esitazioni.
Nel tubo viene introdotto uno dei biglietti preparati e ripiegati (fig.A). Questo piccolo attrezzo così composto, viene messo nel taschino della giacca.

ESECUZIONE
Ora seguite lo svolgimento dell'effetto e, quando lo spettatore vi riconsegna il biglietto piegato, portate la mano destra all'altezza del taschino della giacca. Una volta arrivato in prossimità dell'apertura, sotto la copertura dal dorso della mano, impalmate il biglietto dello spettatore e tirate fuori quello all'interno dal taschino e del gimmick, fino a farlo sporgere dal bordo dell'apertura.
Poi, con la mano destra che tiene impalmato il biglietto, andate dentro la tasca esterna destra della giacca con l'intento di prelevare evidentemente un altro biglietto.
Quello che in realtà farete, non è altro che far riemergere la mano destra con, alla vista, il biglietto dello spettatore. Per il pubblico, quello che vede sarà uno dei tanti biglietti della tasca che ha avuto modo di vedere prima.
Voi lo aprirete e fingerete di scrivervi sopra qualcosa, in effetti vi limiterete a leggerne il contenuto. Piccolo avvertimento: il foglietto, nell'aprirlo, potrebbe apparire con il nome al contrario. In tal caso non fate la stupidaggine di rigirarlo, perché potreste dare al pubblico un'eventuale traccia interpretativa, quindi cercate di leggerla anche se la scritta vi appare al contrario.
A questo punto, dopo aver preso la penna, mostrate qualche difficoltà nell'interpretare il pensiero dello spettatore e, comunque scrivete sul biglietto qualcosa. Cioè, se l'esperimento lo state conducendo con un uomo, scrivete, o fingete di scrivere, il nome di un'attrice famosa ed il contrario se operate con una donna.
Poi dite: "Non è possibile!... Ho l'impressione che lei si stia distraendo. Lei si deve concentrare sul nome che ha scritto sul biglietto che è qui nel mio taschino e non a... (nome dell'attrice o dell'attore)".
Un po' scocciato, strappate il biglietto e mettetelo in tasca. Quindi prelevate dalla tasca destra un altro foglietto e, questa volta, scrivete il nome pensato dallo spettatore.
Dite: "Forse questa volta ci siamo...". Quindi consegnate il biglietto allo stesso spettatore o ad altra persona a lui vicina.
Ora prelevate dal taschino il biglietto intonso, apritelo e, questa volta, rigiratelo come se la scritta vi fosse capitata al contrario. Addirittura, ...se ne avete l'età, cercate di metterlo a fuoco bene. Quindi con aria trionfante leggete (?) il nome.
Pregate lo spettatore di confermare leggendo a voce alta il nome che voi avete scritto sul biglietto ed eventualmente pregate di esibirlo a tutti o, quantomeno, ai vicini.
E, come dice qualcuno, non vi rimane che affermare con convinzione: "Un miracolo... un miracolo!"

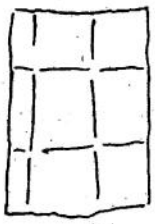
L'ANELLO DI FUOCO

EFFETTO
Il prestigiatore chiede in prestito ad uno spettatore la sua fede matrimoniale che viene avvolta in un foglietto di carta e depositata dentro un posacenere di vetro. Quindi prende un pezzo di corda ed al suo centro forma un nodo.
Prendendo la corda per i due capi, avvicina le mani in modo da far cadere il nodo in basso fino a toccare il pacchetto che contiene l'anello.
A questo punto il prestigiatore prega lo spettatore di dar fuoco al pacchettino che in un lampo si dissolve.
Contemporaneamente egli tende la corda ed al suo centro, imprigionato nel nodo rimasto sempre in vista del pubblico, compare l'anello dello spettatore.

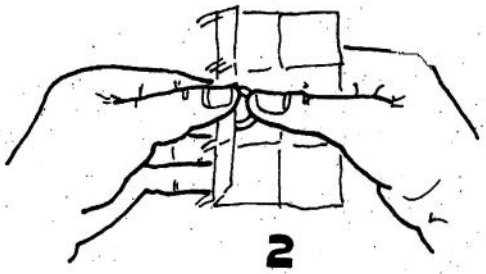
PREPARAZIONE
Un foglietto di carta lampo delle dimensioni di cm 7,5 X 6, predisposto nella piegatura come nella Fig. 1 e consistente in tre pannelli delle seguenti dimensioni: cm 2,5 x 2,5 x 1.
Un pezzo di corda per prestigiatori di cm 130, le cui estremità sono state indurite a forma di punta con colla Vinavil.
Un posacenere di vetro ed una scatola di fiammiferi. Ogni cosa deve essere sul tavolo.

ESECUZIONE
Invitate, accanto a voi, una persona del pubblico e fatevi prestare la sua fede matrimoniale.
l) Prendete il foglietto di carta tra pollice e indice della mano sinistra e, con la destra inserite l'anello sotto la piegatura piccola (Fig. 2).
2) Il pollice destro ripiega il pannello di destra sull'anello e, nello stesso tempo, le mani si inclinano leggermente verso destra in modo da permettere all'anello stesso di scivolare fino ad accostarsi, alla piegatura di destra (Fig. 3).
3) Il pollice sinistro deve rimanere sul piccolo pannello di sinistra, già ricoperto dal pannello di destra. Ora si eseguono due azioni, contemporaneamente: non appena l'indice sinistro piega verso l'interno e sul centro la parte esterna del pacchetto, il pollice sinistro preme leggermente sul pannello piccolo in modo da permettere all'anello di scavalcare il flap (Fig. 4).
4) Proseguendo nell'azione, il pollice sinistro completa il pacchetto portando sul centro l'ultima piegatura interna (Fig. 5).
5) Rigirate il pacchetto con l'apertura verso il basso e tenetelo tra le dita della mano destra. Quindi prelevatelo afferrandolo con la mano sinistra e tiratelo via. In tal modo l'anello rimarrà impalmato alle dita della mano destra (Fig. 6).
6) Depositate il pacchetto dentro il posacenere. Se tendesse ad aprirsi assicuratelo prima con una piccola targhetta autoadesiva.
7) Afferrate la corda per un capo e mostratela. Se volete potete darla ad esaminare. Quindi riprendetela con la mano destra per un capo, mentre la sinistra raggiunge il centro della corda stessa, pronti per eseguire il falso nodo.
8) Formate al centro della corda il falso nodo. Per eseguirlo, senza troppi problemi, esaminate attentamente le Figg. 7-8-9-

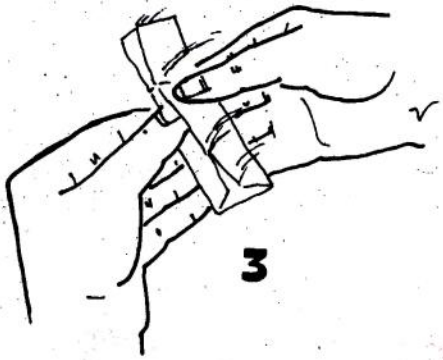
LA SUA MAGIA



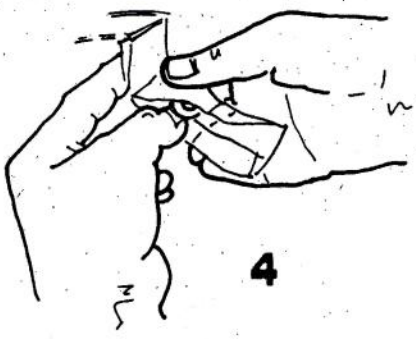
1



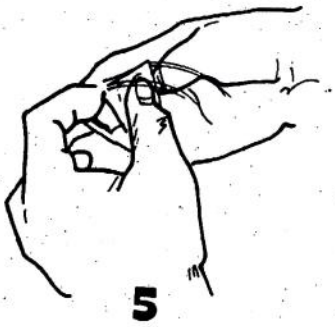
2



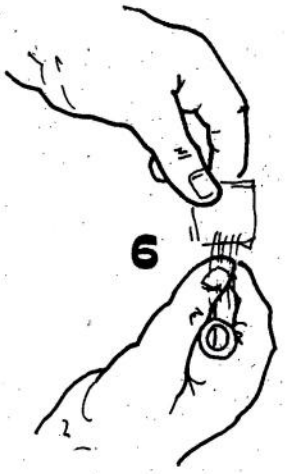
3



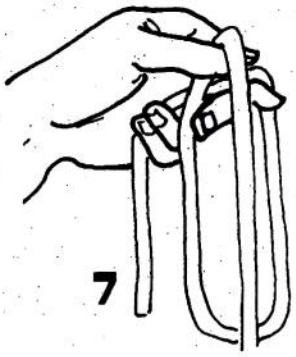
4



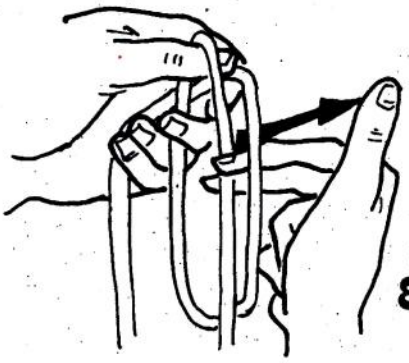
5



6

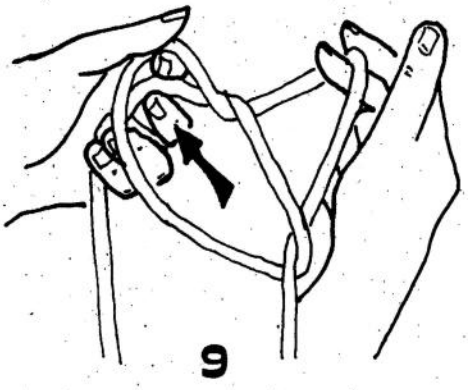


7

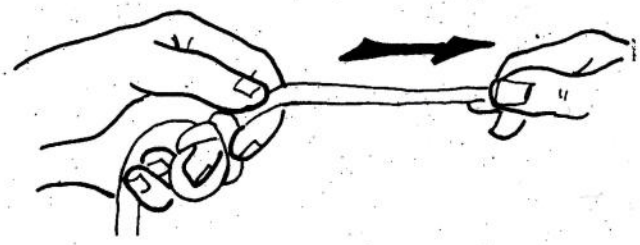


8

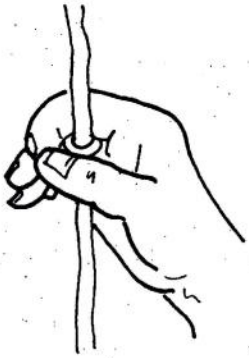
LA SUA MAGIA



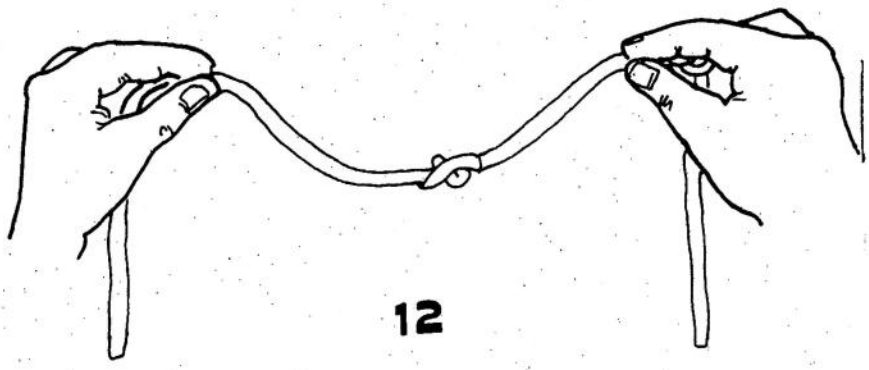
9



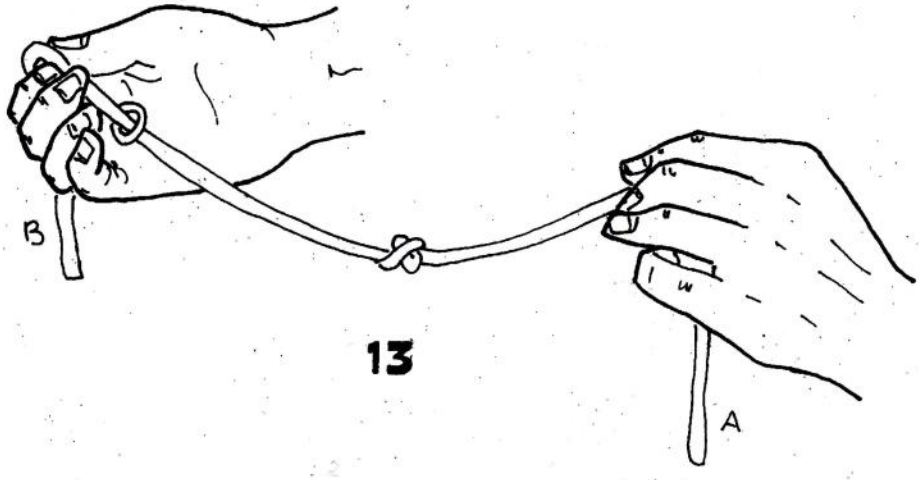
10



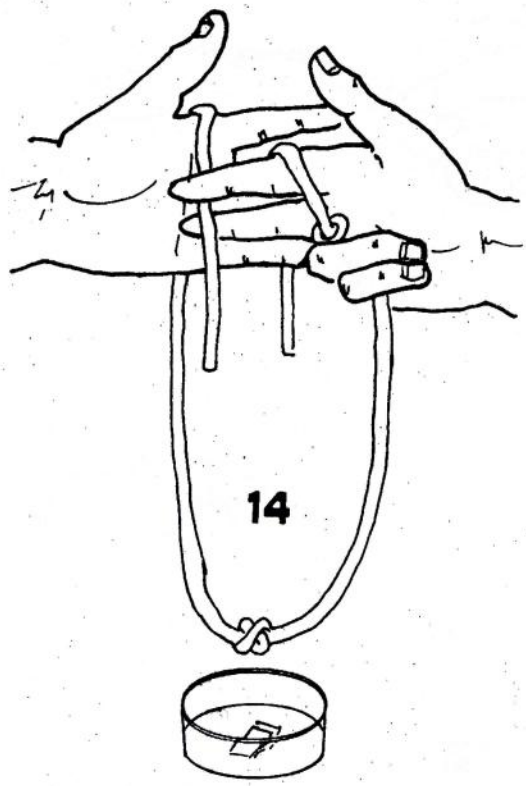
11



12



13



10.
9) Inserite, nascostamente, un capo della corda nell'anello opportunamente impalmato nella mano destra. L'azione viene facilitata dalla conformazione della corda all'uopo indurita dalla colla (fig. 11).
10) Portate la mano sinistra alla stessa altezza della destra, mostrando così la corda al pubblico con il nodo ben visibile al centro (fig. 12).
11) Ora spostate il pollice destro sotto il capo della corda e ribaltatelo verso l'esterno per raggiungere la posizione di fig. 13. Come potete ben osservare, il capo A di sinistra pende dalla parte del palmo, mentre il capo B di destra pende ora dalla parte del dorso. Questa esatta posizione è essenziale per la prosecuzione dell'effetto.
12) Avvicinate le mani per l'esecuzione del "nodo istantaneo". Così facendo il nodo stesso (quello finto) andrà a finire sul posacenere e sopra il pacchettino (fig. 14). Nel frattempo avrete istruito lo spettatore perché, presi i fiammiferi, ne prelevi uno pronto a dar fuoco al pacchettino. Nella fig. 14 potete vedere la posizione delle dita e delle due mani: l'indice e il medio della mano destra tengono il capo A, mentre le corrispondenti dita della mano sinistra afferrano l'altro capo B. Notate anche la posizione dell'anello.
13) Invitate lo spettatore a dar fuoco al pacchettino. Contemporaneamente al lampo, separate con forza le due mani tirando e, quindi, scambiando i due capi opposti: l'anello cadrà per inerzia verso il basso, la corda si tenderà e voi vi accorgerete, che appeso al nodo, prima vuoto, si troverà l'anello. In realtà il falso nodo è scomparso ed il nuovo, nel formarsi, avrà catturato l'anello impalmato che, come già detto, è stato lasciato cadere un attimo prima del formarsi del nodo. Date tutto allo spettatore perché sia lui stesso a liberare il suo anello.

SAN MARTINO DI CASTROZZA
16 - 23 MARZO 1997
CORSO PROFESSIONALE DI PRESTIGIAZIONE
e
TROFEO SAN MARTINO PER LA MAGIA

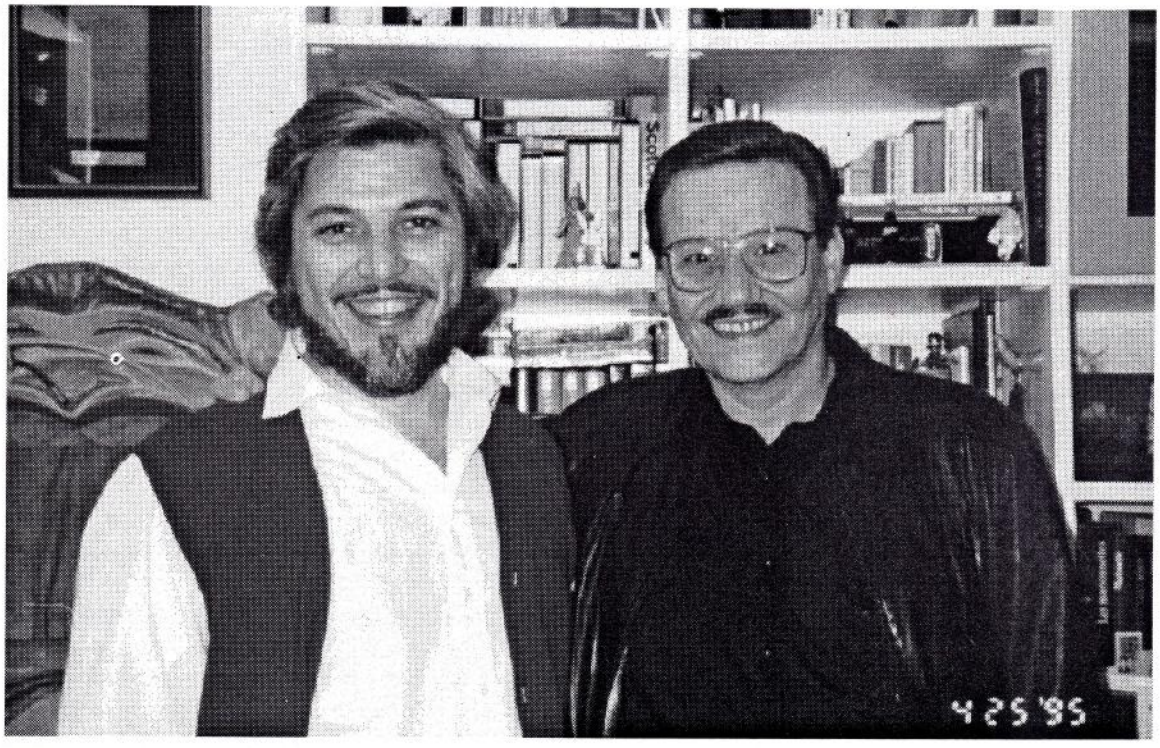
Non perdere questa straordinaria occasione per passare, insieme a tanti amici, una straordinaria SETTIMANA MAGICA. Quest'anno -IN ESCLUSIVA- uno straordinario OSPITE STRANIERO e LA SUA MAGIA.

Conferma subito la tua partecipazione utilizzando l'allegato modulo.

DISCORSO SUL METODO

Secondo incontro

DIEGO SPINELLI



DIEGO SPINELLI, non solo abile esecutore, ma profondo studioso della storia, della psicologia e delle motivazioni della prestigiazione prosegue, in questo secondo articolo la ricerca sul metodo e sulle motivazioni del successo. Anche esaminando gli apporti di Artisti prestigiosi, molti dei quali ha avuto occasione di conoscere personalmente e di poterne vantare l'amicizia. Nella foto, nel suo studio romano, con FANTASIO.

È di facile e purtroppo sovente constatazione che alcuni prestigiatori, non si sa bene perché, crescono spesso in un'attitudine autistica tutta loro propria, a partire dalla preparazione del numero - giochi, movimenti in scena, musiche, abbigliamento - fino al momento di prodursi; e questo egocentrismo li porterà ad attribuire al pubblico od alle circostanze avverse un'eventuale risposta debole alle loro magie. Quanto più sono chiusi in sé stessi tanto meno tollerano il fatto di essere giustamente criticati. Anche sulla figura del critico vorrei parlare con chiarezza. Il mago professionista, nella stragrande maggioranza dei casi, tollererebbe un suo collega, come se solo questi avesse la competenza per poterlo fare. Invece, negli sports come nelle varie forme d'arte, dal cinema alla pittura o al canto lirico, i critici competenti non sono professionisti di quel settore, bensì appassionati che, per aver a fondo studiato e meditato l'argomento, ed avendolo anche spesso vissuto a livello amatoriale, ne conoscono appieno le tecniche, i risvolti e le possibilità attuali di resa, quando ci sono. Quindi, per concludere, un'esortazione: chi decida di fare il salto nel buio nel professionismo magico, cosa oggi in Italia per lo meno rischiosa, davrà capire con l'aiuto di persone esperte come migliorare la sua tecnica ed affinare la presentazione, ma anche accettare di modificarsi nel modus operandi se i critici, nel caso specifico quindi amatori della prestigiazione ma spesso non-professionisti, alzano la loro voce. Non dimentichiamo che le discussioni sul chi e sul come, vengono sì spesso iniziate perché alcuni atteggiamenti personali o modalità di presentazione sono fin troppo facilmente criticabili, ma lo si fa questo perché tutti vorremmo assistere, in Magia, alla crescita di valori positivi, vorremmo insomma un prodotto migliore che elevi alla fine il livello magico nazionale portandolo a competere maggiormente con paesi da questo punto di vista più felici. Nonostante tutto, e lo dico come giusto riconoscimento a chi lo merita, l'Italia diede spesso in passato natali ad illustrissimi artisti prestigiatori quali, partendo dal XVIII secolo, BIAGIO MANFREDINI, FILIPPO GIULIANI, lo straordinario e creativo GIUSEPPE PINETTI nativo di Orbetello, GUGLIELMO PITTACCHIO, GIUSEPPE CASTELLI, SIGNOR FALCONI, EDMONDO TORRINI, e poi ancora, continuando a lasciar scorrere le decadi, ad ERNESTO SCA-

GNELLI, MACCALUSO, ENRICO (FRIZZO) LONGONE, GIRARDO, al più grande di tutti BARTOLOMEO BOSCO di Torino, FOLLETTO, FRANCESCO BENEVOLO, e successivamente - siamo ormai al nostro Novecento - a ROMANOFF, WATRY, WETRYK, KARTON, a RANIERI BUSTELLI, uno dei rari miti del nostro dopoguerra, grande soprattutto per aver avuto il coraggio d'impiantare ed egregiamente sostenere per anni - in un periodo storicamente difficile - uno spettacolo completo da teatro; e ancora, sempre parlando di professionisti, a RAFFAELE CEFALO, all'arcinoto LEOPOLDO FREGOLI, a DENIS MOROSO, nostro unico Gran Premio FISM (1952, Congresso di Ginevra); e, per chiudere in bellezza, all'allora sconosciuto QUINTINO MARUCCI, nativo della cittadina pugliese di Foggia, che diverrà poi nientedimeno che l'insuperato ed incomparabile SLYDINI, vero Maestro di cui chiunque abbia scelto i giochi di prestigio dovrebbe guardare con devota e riconoscente ammirazione. Ora, la prestigiazione non è un quadro od una scultura che dura nel tempo, ma un qualcosa che al pari della musica e delle altre "performing arts", è evanescente perchè si esaurisce istante per istante mentre viene eseguito, non ci saranno mai due esibizioni uguali. Ma proprio quello è il magico, la sua stessa evanescenza, purché abbia prima suscitato l'emozione degli astanti! Una volta perso nel ricordo di quanti hanno potuto ammirarlo dal vivo, e sono felice di essere tra questi, SLYDINI sarebbe veramente morto. Eccomi quindi, di nuovo, a battere il ferro del libro; se non grazie al fortunato binomio HARRY STANLEY-LEWIS GANSON in Inghilterra (The Magic of SLYDINI.), alla coppia dei cari amici BLANCA LOPEZ- LEON NATHANSON (SLYDINI ENCORES),1966, e KARL FULVES - ARTHUR MANFREDI negli USA (The Best of SLYDINI e The Magical World of SLYDINI), 1976 e 1979, non avremmo di lui più niente. Invece, ci rimangono descritte punto per punto moltissime delle sue tecniche correlate a diverse centinaia di foto.

Ma perché il processo si attivi, i libri dedicati alla Magia di SLYDINI come quelli di alcuni altri grossi autori vanno frequentati a fondo, direi quasi in modo ossessivo, perché ad ogni lettura e ad ogni prova qualcosa di più entra a far parte della chimica del nostro cervello. E, dato che le mani sono guidate da questo, in un'epoca in cui non'esiste più la figura del ragazzino di bottega che, se è sveglio ed intelligente, "ruba" - come si dice - il mestiere con gli occhi, tale auto -apprendimento diventa indispensabile, richiede del tempo, tanta energia, ma soprattutto intelligenza per farlo bene. Quello di cui parlo, e che auspico, ricorda un passo di VOLTAIRE che riporto integralmente:

I libri più utili sono quelli dove i lettori fanno essi stessi meta del lavoro: penetrano i pensieri che vengono presentati loro in germe, correggono ciò che appare loro difettoso, rafforzano con le proprie riflessioni ciò che appare loro debole."

Per concludere, fortunatamente oggi su prestigiazione ed illusionismo nelle sue varie forme è disponibile carta stampata per qualche centinaio di chili. Ed altrettanto pesante comincia a diventare la videoteca, ben in linea, commercialmente parlando, con il momento storico in cui viviamo, dove tutto è all'insegna della fretta e dove spesso la gente non riesce a trovare tempo nemmeno per andare di fretta. Non sono contrario ai video, penso anzi che siano un ottimo supporto, ma solo se visti in maniera intelligente, altrimenti si rischia di voler riprodurre pedissequamente sia le mosse che la presentazione dei vari prestigiatori rappresentati. Un po' come avvenne dopo l'uscita nei cinema dell'Europa di Notte di BLASETTI, nel 1959, che aprì i cancelli a tanti sedicenti prestigiatori che, verosimilmente imbambolati dalla statura magica di CHANNING POLLOCK pensarono bene di inventarsi "Piccionari ", riuscendo solo - in breve tempo - ad uccidere agli occhi sia di pubblico che di impresari la manipolazione delle tortore. L'unico che in quel periodo aveva successi analoghi, pur se con minore notorietà, fu l'inglese JOHNNY HART, con la sua magia dei pappagallini. Solo ora, dopo una debita stasi durata oltre 20 anni, tale numero viene riproposto, ed in modo egregio, da esecutori di grosso calibro, come SHIMADA, LANCE BURTON, GREG FREWIN, TONY CLARK, tanto per fare qualche nome.

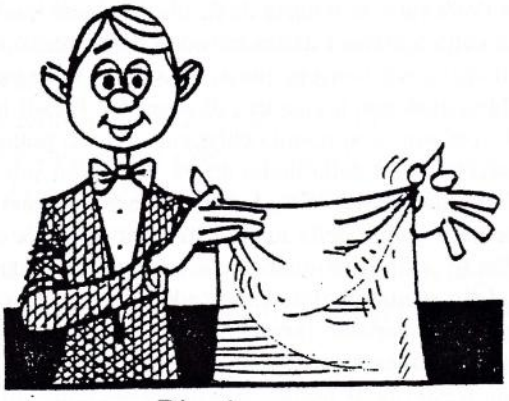
Per inciso, ben lontano dall'immaginare a qual punto sarebbe arrivato l'effetto "fotocopia", mi raccontava CHANNING qualche mese fa, per quel film il cachet pattuito con la produzione fu la modica somma di 1000 dollari, ma era stato talmente accurato nel voler lasciare di sé un prodotto perfetto, tanto da ripetere quel suo numero davanti alle cineprese ben 11 volte prima di considerarsi soddisfatto! Comunque, considerando poi che in troppi iniziarono a produrre colombe, raggiunto ormai l'apice della carriera, pensò bene di ritirarsi a vita privata. C'è di che imparare... e anche questo rientra nel "Discorso sul Metodo". A pag. 92 del numero di ottobre '95 del Linking Ring, è stata pubblicata una bella foto di CHANNING POLLOCK nei suoi anni giovanili. La foto era del 1954, ed il commento che la accompagna dice: ... un uomo che nella Storia della Magia è stato imitato forse più dello stesso RICHARD PITCHFORD (CARDINI). La differenza sta però sta fatto che lui ha aiutato molti dei suoi imitatori... Sebbene non si esibisca professionalmente da più di 30 anni, la sua influenza sulla magia di oggi è fortemente sentita grazie ai suoi studenti ed imitatori. Ancora un esempio. Nel quarto libro delle Revelations, quello autobiografico in cui DAI VERNON ricorda gli incontri con molti prestigiatori del suo tempo (3 generazioni!), c'è il racconto dettagliato di quanti sforzi dovette fare per convincere l'inglese CARDINI, che cominciava allora a muovere i primi passi in America, a cambiare lo stile della sua presentazione -pur riconoscendogli delle eccellenti doti di manipolatore - che, altrimenti, con il pubblico americano la sua innata potenzialità non avrebbe forse incontrato il successo che meritava. CARDINI accettò volentieri i consigli del "Professore" diventando in breve, in coppia con la moglie SWAN, il manipolatore per eccellenza con un numero che, nonostante vari deboli tentativi, rimane ancora insuperato. Corto, direte voi, la critica veniva nientedimeno che da VERNON e sarebbe stato stupido non accoglierla. Il punto importante è invece che un CARDINI, da persona intelligente quale doveva essere, ora ancora pronto ad imparare ed a cambiare, dando ascolto a chi, meglio di lui, conosceva le esigenze del mercato.

LE SEI PUNTE DI UN FAZZOLETTO

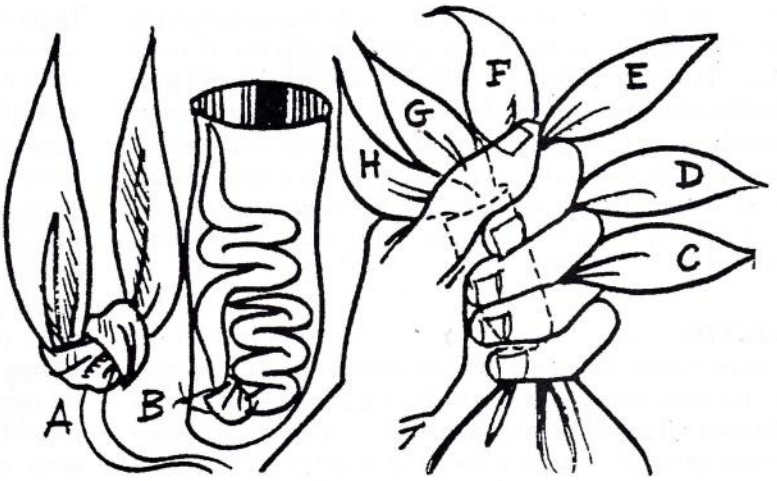
J. HODGES

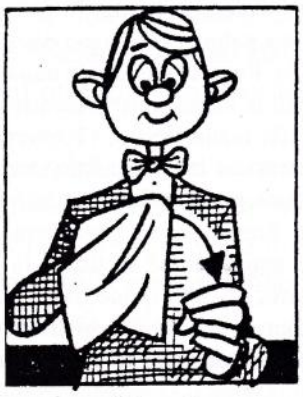
EFFETTO E PRESENTAZIONE

Ecco un fazzoletto normale, davanti e dietro, quadrato, a quattro punte come tutti i fazzoletti (dis. 1). Metto questo fazzoletto dentro il pugno (dis. 2). Tolgo una punta di questo fazzoletto (dis. 3), e poi ancora una seconda punta (dis. 4). Quindi mostro che ne rimangono ancora due. Ma... ecco la terza (dis. 5), la quarta (dis. 6)... e... e... meraviglia: una quinta punta (dis. 7) e ancora una sesta (dis. 8). Riapro il fazzoletto e faccio notare che ci sono invece soltanto 4 sole punte (dis. 9). Una doppia punta è dissimulata nel "FAUX-POUCE" (falso pollice) che contiene un piccolo pezzo di fazzoletto (la metà) annodato al centro A con un filo di nylon. Questo piccolo fazzoletto verrà fissato al fondo del F.P. facendo due piccoli fori sotto l'unghia del F.P. (foto B). Il miglior modo di presentare le punte del fazzoletto, affinché il pubblico le veda nettamente, è quello di disporre le punte che chiameremo C.D.E.F. tra le dita della mano sinistra e di terminare con i punti G e H del F.P. separando bene tutti e sei i punti. Il disegno appare esplicativo dell'effetto e non vi sarà difficile presentarlo.



Dis. 1

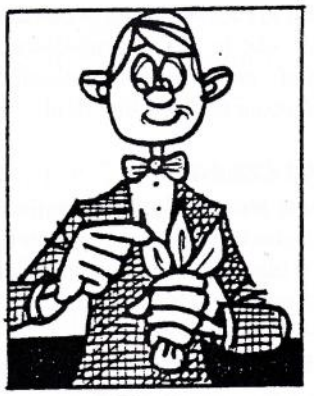




Dis. 2

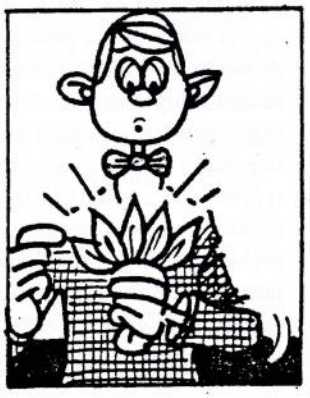
Dis. 3

Dis. 4



Dis. 5

Dis. 6



Dis. 7

Dis. 8

Dis. 9

LA MONETA VOLANTE

T. SLYDINI

PREMESSA

Sempre in virtù della pregevole collaborazione istaurata con la redazione del periodico magico ILUSIONISMO edito dalla SEI (Società Spagnola d'Illusionismo), Circolo Magico di BARCELONA abbiamo ripreso dal numero di Maggio-Giugno 1991 n.354 questo bellissimo effetto tradotto da ISASI che, come citato nella premessa, è una delle manipolazioni più classiche eseguita da uno dei più grandi prestigiatori di tutti i tempi: TONY SLYDINI. La redazione del periodico nel pubblicarlo premette: "Avendo la possibilità di pubblicare questo magnifico gioco, originale di T. SLYDINI ci è sembrato opportuno, farlo adesso che, con la sua morte, fa acquisire ancora più valore a tutte le sue creazioni. Si chiama "LA MONETA VOLANTE", ed è in verità un effetto molto bello". (nota d.T.)

EFFETTO

Il mago mostra una moneta ad uno spettatore e la fa sparire. Lo spettatore trova che la moneta ha viaggiato fino ad arrivare alla tasca sul petto della sua giacca. Meravigliato dice di essere stato preso di sorpresa e chiede al mago di ripetere tutto. Però anche adesso, che lo spettatore è molto attento, il mago fa in modo che la moneta riappaia ben quattro volte nella tasca dello spettatore. Questo effetto si differenzia da altri giochi visto che la sua rocambolesca fuga si ripete molte volte, cambiando continuamente intensità e costituisce uno degli effetti più sconcertanti e divertenti.

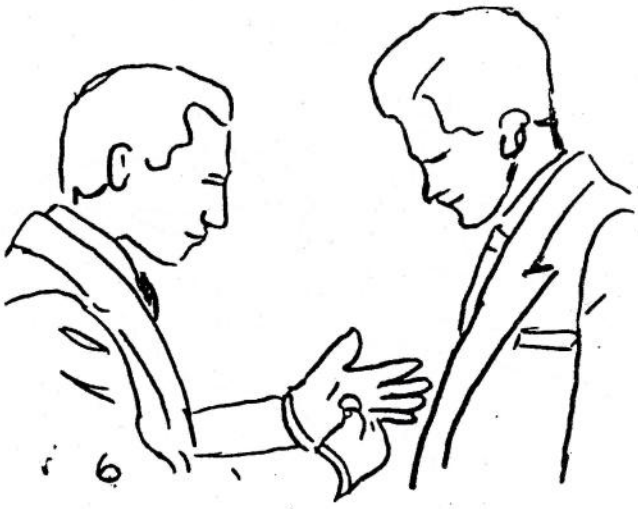
PREPARAZIONE

Tieni una moneta duplicata nella tasca destra del pantalone, utilizza quarti o mezzi dollari. Nelle fotografie la moneta originale è bianca per distinguerla dalla moneta duplicata che è marcata con righe trasversali.

ISTRUZIONI

Con una moneta tra l'indice e il secondo dito destro (fig.1) prendi ambo i lati del collo della giacca dello spettatore con le mani, i pollici nel lato interno della giacca e le altre dita in quello esterno. Nello stesso tempo lascia cadere la moneta dentro la tasca sul petto dello spettatore. Immediatamente apri la giacca come se stessi esaminando la fodera della giacca (fig.2). Torna indietro e prendi la moneta duplicata dalla tua tasca. Mostra la moneta e annuncia che stai per fare un gioco (fig.3). Rimani vicino allo spettatore approssimativamente alla distanza di un piede. Dì: "Guarda, inghiottirò questa moneta" (fig-4). Dimostra con un'azione quanto dice e, dopo, porta la mano destra dalla bocca di fronte al tuo petto, approssimativamente 6 pollici sopra la mano sinistra (fig.8). Quando dici tutto questo, guarda attentamente e di fronte la faccia dello spettatore. Non guardare verso le tue mani. Cerca di catturare il suo sguardo. Così tanto presto quando guarderà i tuoi occhi, lascia cadere la moneta nella tua mano sinistra che deve rimanere immobile. Senza dubbio, porta la mano destra vuota nella stessa posizione che si vede nella fig.1. Mantieni questa posizione solamente una frazione di secondo mentre dici: "Guarda". Immediatamente porta la mano verso la tua bocca. Cerca di inghiottire la moneta e chiedi: "Sai dov'è la moneta?" Dopo che lo spettatore afferma di non saperlo assolutamente, afferma: "La moneta si trova nella sua tasca". Lo spettatore la cerca lì e senza dubbio si sorprenderà nel trovarla. Quando lo spettatore tirerà fuori la moneta da lì, segretamente trasferisci la moneta nella tua mano destra in modo dissimulato e l'impalmi. Lo spettatore penserà che è stato colto di sorpresa e senza dubbio qualcuno ti chiederà di ripeterlo. Prendi la moneta dello spettatore e sostienila chiaramente tra il pollice e il primo e secondo dito della mano destra. Dì: "Non solo ripeterò il gioco ma questa volta, la farò saltare lentamente da qui... (indica il palmo della mano sinistra toccandola con la moneta. Fig.6) ...fino qui" (indica con la mano destra la tasca sul petto dello spettatore, lasciando cadere la moneta visibilmente fig.7). È importante che nel ritirare la mano destra dalla tasca, immediatamente indichi la moneta impalmata (fig.8) che è stata trasferita al pollice e primo e secondo dito. Lo spettatore crederà che è la stessa moneta che hai mostrato un momento prima. Annunci: "Adesso guarda, lo farò nuovamente". Colloca la moneta nel palmo della mano destra indica col dito indice sinistro (fig.9). Fingi di passare la moneta nella mano sinistra (fig.10). Chiudi la mano sinistra mentre mantieni la moneta impalmata nella mano destra. (Troverai molto più facile impalmare la moneta se l'indice sinistro esercita una leggera pressione sulla moneta giusto prima che la mano destra si giri palmo in sotto). Adesso fai un movimento con la mano sinistra in modo che appaia come se tirassi la moneta verso la tasca dello spettatore. Fai uno o due passi indietro e dopo aver fatto un gesto appropriato dì allo spettatore che si guardi dentro la tasca. Lo spettatore esegue quanto suggerito si sorprende nuovamente di trovare lì la moneta. Prendigliela, collocala nella punta del dito medio sinistro. In modo intenzionale lascia cadere la moneta per terra. Cerca di prenderla con la mano destra però invece la fai scivolare sotto il tuo piede destro e nel salire la tua mano, produci immediatamente la moneta duplicata. Dì: "Collocherò questa moneta nella mia mano sinistra" avvicinati un po'. Nel fare questo indica con la tua mano destra il corpo dello spettatore, toccandogli con il mignolo vicino la spalla, lasciando cadere nello stesso momento la moneta nella tasca sul petto (fig.11). Fai una piccola pressione con il mignolo destro, in modo che lo spettatore non noti la caduta della moneta e nel fare ciò, guardalo direttamente negli occhi. Cerca in apparenza di dimostrare che stai collocando la moneta nella mano sinistra. Fai un gesto come se stesse facendola scomparire, prima di aprire la mano sinistra dì allo spettatore: "Lei sa dove si trova la moneta?" Prima

MANIPOLAZIONE



MANIPOLAZIONE

che lo spettatore ti risponda apri la mano sinistra e mostri che la moneta è scomparsa. Dopo dì: "Lei si è sbagliato! La moneta si trova sotto un piede. Raccogli la moneta da terra. Impiegando qualunque forma per farla scomparire fai come se la collocassi nella mano sinistra ma in realtà la continui a tenere nella mano destra. Fai un gesto per farla scomparire e svuoti la mano sinistra. Indica la tasca dello spettatore e dì: "Si trova nella sua tasca". Quando sta per togliere la moneta porta come per caso la tua mano verso la sua tasca e lascia lì, la moneta impalmata. Prendi con la mano sinistra la moneta dello spettatore. Fai come se la prendessi con le punte delle dita destre come si vede nella fig.12 (Questo non dev'essere un falso movimento. Si deve fare in modo naturale e dissimulato. Praticando ciò un po' di volte e prendendo la moneta con le punte delle dita destre e dopo imitando questa azione nel tentare di prendere solo la moneta). Immediatamente tenta di prendere la moneta muovi la mano destra verso il gomito sinistro (fig.13). Strofinalo e mostra la moneta nel gomito destro (fig.14). Tenta nuovamente di prendere la moneta come si vede nella fig.12, stendi la mano destra verso lo spettatore dicendo: "Grazie, può tenersi questa moneta come ricordo". Puoi, se così lo desideri, togliere la moneta da qualunque altro posto.

GLI EFFETTI DI ROBERTO GIOBBI

F. RICCARDI

Per esprimere un giudizio su qualunque scritto, a mio modesto parere, è indispensabile leggere attentamente e più volte l'articolo o l'opera presentata: allora la critica sarà certamente comprensibile. Io ho avuto l'opportunità di tradurre decine di pagine relative a tecniche, effetti, suggerimenti, osservazioni che ROBERTO GIOBBI ha scritto aventi come soggetto la prestigiazione.

Precedentemente, qualche tempo prima, avevo già avuto opportunità di leggere alcuni effetti scritti da lui; l'avevo fatto con una precipitazione che, ora, ritengo superficiale in quanto avevo assunto il convincimento che la descrizione del gioco effettuata da GIOBBI fosse addirittura sproporzionata perché prolissa e perché diluita eccessivamente nella spiegazione.

Occorre domandarsi: è importante che nella descrizione di un effetto vengano date non soltanto spiegazioni su questo ma anche sugli oggetti, sulle tecniche, sui particolari movimenti esecutori e inoltre vengano approfonditi i motivi per i quali si è ritenuto giusto scegliere quelli e non altri?

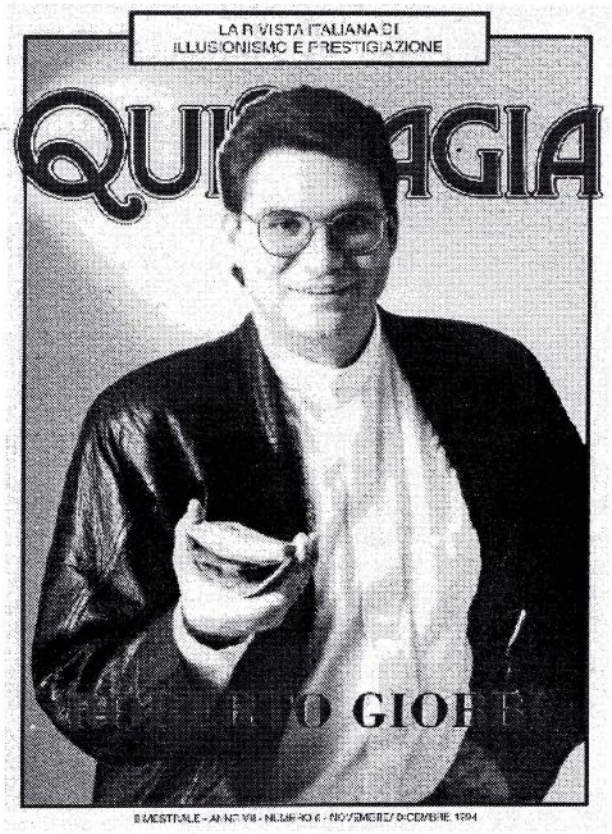
Ora non c'è un giuoco di GIOBBI da me tradotto dove non vengano fornite ai lettori micro-spiegazioni di qualsiasi elemento oggettistico o tecnico usato e da quale scelta ragionata questo dipenda. Ed ecco che se uno si fermasse soltanto ad una prima lettura superficiale, alcune spiegazioni potrebbero sembrare una aggiunta di troppo.

Ma voi stessi, se invece soltanto di leggerlo, vorrete, oggettistica alla mano, provarlo, ebbene allora le cose vi appariranno completamente diverse perché troverete tutte, nessuna esclusa, indispensabili le varie spiegazioni che invece, se ignorate, vi avrebbero fornito lo spunto per chiedervi mille perché. Gli effetti, proposti da GIOBBI con la massima scrupolosità, hanno un solo significato: quello cioè di offrirvi con lealtà l'opportunità di riuscire ad eseguirli nel modo migliore ma sopratutto nel convincimento che quella offerta è la soluzione più ottimale possibile.

Forse anche questo mio scritto può darsi che vi appaia diluito, ma ho la presunzione di aver fatto comprendere a chi mi leggerà quanto ho voluto sottolineare sugli effetti proposti da ROBERTO GIOBBI e troverà questo appunto comprensibile e, perché no, necessario prossimamente quando troverete effetti scritti da GIOBBI su QUI MAGIA.

COME RECUPERARE L'ERRORE
ED ELIMINARE I DISTURBATORI

R. GIOBBI



ROBERTO GIOBBI uno dei più grandi Maestri di cartomagia, i suoi libri CARD COLLEGE, sono già diventati dei classici, collabora assiduamente con QUI MAGIA: eccolo come è apparso sulla nostra copertina.

Con il permesso dell'Autore abbiamo ripreso un interessante articolo che ROBERTO GIOBBI riporta nel suo interessantissimo "Course de cartomagie moderne" già pubblicato di recente in due lingue: francese ed inglese. L'opera da Lui scritta, e già in vendita presso "La Porta Magica", è pregevole perché tratta in profondità non soltanto la parte puramente tecnica degli effetti ma tutti gli argomenti che toccano da vicino la esecuzione di questi. Non abbiamo dubbio, pertanto, nell'affermare che questo articolo è parte indispensabile dell'opera e prezioso suggerimento a tutti coloro che, a qualsiasi livello, esercitano questa professione. Ecco a voi l'articolo (n.d.t.).

Affrontiamo in questa fase i problemi nei quali potrete trovarvi in maniera imprevista e le soluzioni a questa per cavarvi d'impaccio. Voi stessi potrete essere all'origine di una situazione imbarazzante, per esempio, commettendo un errore nella esecuzione di un effetto: o meglio ancora nel caso di sviamento provocato, scientemente o no, da uno degli spettatori. Vedremo così le migliori strategie da adoperare in ambedue i casi citati con degli esempi concreti, tratti dalla mia personale esperienza, per rimanere maestro della situazione in ogni caso che si presenti. Tuttavia la migliore soluzione resta la prevenzione.

GLI ERRORI

Voi siete responsabili soltanto degli errori che commettete. E' impossibile di redigere una lista esauriente di tutto ciò che può accadere nel corso di una rappresentazione in quanto dipende in gran parte di effetti che voi presenterete. Andremo nondimeno a provare di individuare le fonti, le più frequenti, di errori e la soluzione per porvi rimedio.

LA PREVENZIONE

Essere ben preparati. Una buona preparazione serve, più di tutto, a prevenire eventuali errori. Questo significa che gli effetti che voi presenterete debbono essere eseguiti sulla punta delle dita tanto sul piano tecnico che su quello della presentazione. D'altra parte se voi avete bisogno per alcuni vostri effetti di accessori, oltre che delle carte, fatene una lista ben dettagliata.

Avere del buon materiale. Non utilizzate che delle carte di prima qualità. Prendete un mazzo di carte nuovo per ognuna delle vostre esibizioni o, per lo meno, un mazzo che non è stato molto adoperato. Non fate assolutamente economia da questo lato utilizzando lo stesso mazzo di carte il più a lungo possibile o acquistando mazzi di carte a buon mercato o di qualità mediocre: molti errori tecnici sono dovuti alla cattiva qualità delle carte; dice la saggezza popolare: "Al cattivo operaio nessun buon attrezzo". E' totalmente inutile imputare un insuccesso alla cattiva qualità delle carte: nessuno vi crederà.

Essere al corrente di tutto. Più le vostre conoscenze della magia saranno grandi, particolarmente nel campo tecnico, più avrete possibilità a vostra disposizione per tirarvi fuori dell'imbarazzo. Un esperto possiede una quantità di scappatoie mentre un amatore (nel senso cattivo del termine) si toglie d'impaccio come può tanto bene che male - piuttosto male che bene -. E' pertanto raccomandabile di possedere un sapere ed una abilità al di là di quello che gli effetti presentati esigono da voi sia come conoscenze tecniche che altro.

Evitare di perdere il controllo di una carta. Può accadervi di perdere il controllo di una carta scelta. Per evitare questa si-

tuazione eccovi qualche consiglio. Molti esperti, soprattutto quelli di vecchia scuola, raccomandavano di forzare una carta sconosciuta ogni volta che ne facevano scegliere una. Penso che questa eccellente idea, a condizione però che soltanto la forzatura classica venga adoperata, considerato che è l'esecutore che si avvicina a qualcuno in maniera naturale per la scelta di una carta. Una volta che la carta sia stata forzata siete sicuri di poter "cadere in piedi" qualunque cosa sopraggiunga in quanto voi conoscete l'identità della carta scelta. Se il vostro controllo fallisce, cioè lo spettatore insiste per mescolare lui le carte prima ancora che voi abbiate potuto controllare e impalmare la carta, in qual caso potete consegnargli il mazzo a cuor leggero. Quando ve lo renderà passatelo rapidamente in rivista faccia in alto e controllate la carta sopra e controllandola con il sistema sotto la stesura dicendo: "Spero che voi siate convinto che la vostra carta si trovi sempre nel mazzo". Un'altra soluzione consiste nel prendere segretamente conoscenza della carta, oppure a fare l'orecchietta all'angolo della carta dopo che è stata controllata in queste condizioni, anche se lo spettatore insiste per mescolare lui stesso le carte voi avete la sicurezza di ritrovarla senza alcun problema.
Non dire mai in anticipo quello che voi farete. Non date mai agli spettatori più informazioni di quelle necessarie fintanto che quelli non conoscano cosa li attende voi potrete sempre sortirvene cambiando semplicemente lo svolgimento dell'effetto e agendo cose se quello era ciò che voi avevate previsto di fare. Al vostro primo debutto può darsi che vi capiti di sbagliare lo svolgimento di un effetto sia perché forse non lo avete ben preparato, sia perché sarete presi dal panico o infine per tutt'altre ragioni causali sempre dell'errore. Cosa fare in questi casi? Se gli spettatori non conoscono il seguito dell'effetto vi siete salvati. In effetti come vi siete accorti del vostro errore fate come se ciò che vi accade era stato previsto e concludete rapidamente e logicamente anche se l'effetto inizialmente previsto se ne trovi diminuito. Nella maggior parte dei casi questo sarà comunque meglio dell'ammettere che vi siete sbagliati.

ERRORE TECNICO
Ciascuna tecnica può essere oggetto d'un errore. Talvolta soltanto qualche spettatore se ne accorgerà e con un poco di esperienza voi vedrete subito dal loro aspetto di che cosa si tratta. Fatene subito dei complici indirizzando loro un cenno con gli occhi di connivenza con l'aria di dire: "Ciò resterà tra noi, non è vero?" Arriva però che l'errore sia tale che tutti se ne accorgano. Ecco dunque qualche scappatoia concreta per delle soluzioni simili.
Due carte di un doppia presa si separano. Dite subito: "Oh pardon! Ne ho girate due d'un colpo... queste carte sono veramente appiccicose!" E proseguite senza vergogna come se non fosse accaduto nulla. Presentate un altro effetto per il quale non avete bisogno di una doppia girata ma nel quale effettuerete lo stesso gesto per girare una carta faccia in alto. Ovvero rimpiazzate la doppia presa con un'altra tecnica come ad esempio la scivolata o la filatura.

LA FORZATURA FALLITA
Questo può avvenire di tanto in tanto se usate la forzatura classica e voi siete al vostro debutto. Riandate al paragrafo "soluzioni di soccorso" nel capitolo "tecniche della forzatura" (11).

UN MAZZO DI CARTE PREORDINATO VIENE ACCIDENTALMENTE MESCOLATO
Il vostro mazzo di carte preordinato parzialmente o totalmente mescolato sia perché l'avete fatto cadere a terra sia perché uno spettatore al quale l'avete dato inavvertitamente lo ha mescolato. In questo caso è bene presentare un altro effetto in luogo di quello che avevate previsto di mostrare. Se la predisposizione non riguarda che qualche carta potete ricostituirla durante l'esecuzione dell'effetto. Ecco un esempio: forzate una carta della quale conoscete l'identità e fatela rimettere nel mazzo dallo spettatore che ha mescolato il mazzo. Riprendete il mazzo e fatelo scorrere tra le vostre mani, facce girate verso di voi dicendo: "Ora cercherò di ritrovare la vostra carta... Anche se voi avete in questo istante mescolato il mazzo del prestigiatore no?... Questa qui potrebbe essere la vostra...". Mentre monologate in questa maniera voi avete il tempo di far passare le prime carte del vostro preordinamento sulla faccia del mazzo. Nello stesso momento ritirate una carta qualunque e posatela faccia in basso sulla tavola... "Non sono sicuro... No, credo che voi non appartenete a quel genere di persone che scelgono questa carta... attendete ancora un po'... sì! Penso che sia piuttosto questa qui..." Continuate a passare le carte in rivista trasferendo quelle del vostro preordinamento sulla faccia del mazzo. Riprendete la carta che avevate poggiato e mettete la carta forzata al suo posto. Chiedete allo spettatore di rivelare l'identità della sua carta e girate finalmente quella che si trova sul tavolo nella maniera più drammatica possibile. E' proprio quella che lo spettatore ha nominato. Non è affatto un cattivo effetto e in più vi ha consentito di ricostituire il vostro preordinamento. D'altra parte nulla vi proibisce di utilizzare questa strategia allorché avete bisogno di mettere a posto un piccolo preordinamento stando in piedi. Ma cosa fare se il vostro preordinamento è complicato e voi non lo conoscete a memoria? La migliore soluzione è quella di presentare un altro effetto. Se l'occasione è molto importante potete sempre avere con voi un secondo piccolo mazzetto composto soltanto dalle carte del preordinamento che potrete aggiungere segretamente al mazzo sia con l'aiuto di un impalmaggio sia durante l'esecuzione di un altro effetto (vedere più in alto un esempio che vi permette di farlo) per un preordinamento totale del mazzo fate un preliminare effetto nel corso del quale sostituirete il mazzo accidentalmente mescolato con un altro preordinato (riferitevi ancora una volta all'esempio sopraccitato).

PERDETE LA CARTA DELLO SPETTATORE
Il problema può essere facilmente evitato. Riandate al paragrafo "Evitate di perdere il controllo di una carta" ecco qualche strategia applicabile nel caso in cui avete perduto il controllo d'una carta scelta della quale voi non conoscete l'identità.
Fate la predizione di una carta.
Posate una carta faccia in basso sul tavolo. Lo spettatore rive-

la l'identità della sua carta e voi, immediatamente, sapete che non è quella sulla tavola. Commentate subito: "Ho posato una carta sul tavolo prima ancora che voi abbiate rivelato l'identità della vostra. Vi rammento che voi avreste potuto scegliere qualsiasi carta del mazzo". Nello stesso momento che dite questo fate sfilare le carte davanti a voi e ritrovate la carta che lo spettatore ha appena nominato per trasferirla segretamente sotto il mazzo con l'aiuto del "controllo sotto lo sfogliamento" nel momento stesso in cui lo spettatore gira la carta che si trova sul tavolo impalmate la sua carta nella mano destra. Lo spettatore vi dice che la carta sul tavolo non è quella da lui scelta. "Certo che non è la vostra in quanto ho già nella mia tasca, dall'inizio dell'effetto, una carta..." Infilate la mano destra nella tasca, abbandonatevi la carta e risortite la mano con qualche oggetto che si trova nella tasca come un fazzoletto o per esempio alcune monete. Soltanto ora dopo aver ostentatamente mostrato la mano vuota, infilatela nella tasca per riuscire fuori la carta precedentemente abbandonata e proseguite: sottigliezza che consiste nel sortire qualche minuto oggetto dalla tasca avanti il prendere la carta: è molto più convincente così!

Servitevi dello spettatore stesso per tirarvi fuori dall'imbarazzo. Chiedete allo spettatore di rilevare l'identità della sua carta dopo che voi ne avete posata una, la falsa, faccia in basso sul tavolo come è stato descritto più in alto. Durante questo tempo trasferite la buona sopra il mazzo. "Sarebbe stato veramente un miracolo se questa carta fosse stata la vostra. Come avrei potuto ritrovarla quando non conoscevo affatto di quale carta si trattasse?!" Chiedete allo spettatore di svuotare la tasca interna della sua giacca e metteteci il mazzo faccia delle carte voltate verso l'interno (cioè verso il corpo dello spettatore). "Voi ritroverete la carta da voi stesso. Fatti tutti i conti siete voi che l'avete scelta!" E' verosimile che in questo momento lo spettatore abbia dimenticato che avete manipolato il mazzo dopo che lo spettatore aveva rivelato l'identità della sua carta. Dategli allora la seguente istruzione con tono autoritario e presente: "Infilate la mano nella vostra tasca e prendete una sola carta, svelto!" Se lo spettatore prende la buona è perfetto, se ciò non avviene continuate subito: "Come potete constatare non è facile ciò! Ci vuole un particolare tocco e molto addestramento" Su queste parole, e dopo aver mostrato che la vostra mano destra è vuota infilatela nella tasca dello spettatore e prendete la carta superiore del mazzo, la buona.

Utilizzate la carta gemella di quella presa dallo spettatore.

Dal momento che vi siete accorti di aver perduto la carta dello spettatore chiedetegli di nominarvi la carta gemella, ad esempio del nove di picche è il nove di fiori. Quella della donna di cuori è la donna di quadri. Questa tattica vi procura il vantaggio psicologico non trascurabile di evitarvi di chiedere allo spettatore di rivelarvi direttamente l'identità della sua carta. E' comprensibile che dall'istante che voi sapete la carta gemella conoscete la carta scelta. In questo momento fate sfilare le carte verso voi apparentemente per cercare la carta gemella che lo spettatore ha nominata. In realtà approfittatene per localizzare la carta dello spettatore che trasferirete segretamente sopra il mazzo con l'aiuto del controllo sotto lo sfogliamento delle carte. La carta gemella di quella scelta dallo spettatore è dunque sul tavolo e la carta dello spettatore sopra il mazzo. Potete forzare ora la carta dello spettatore chiedendogli al centro del mazzo e dopo tagliare lo stesso mettendo, a croce, una sull'altra le parti tagliate. Dopo aver lasciato trascorrere qualche istante mostrate che la parte superiore "del pacchetto inferiore" è quella dello spettatore e che apparentemente la carta gemella ha ritrovato la gemella. Ma voi potete ugualmente mettere in opera tutte le soluzioni di soccorso descritte nel capitolo "Tecniche della forzatura (11)"

La situazione è veramente disperata

Voi non vedete veramente come sortire d'imbarazzo per ritrovare la carta scelta dallo spettatore.

Chiedete ad un secondo spettatore di scegliere una carta, di prenderne conoscenza, e di rimetterla nel mazzo. Controllatela in seconda posizione sotto il mazzo. Tenete questo nella posizione della scivolata e domandate al primo spettatore di nominarvi la sua carta scelta. Dite al secondo spettatore: "La vostra carta è una carta poliziotta che va a ritrovare quella che è stata nominata". Ritirate ad una ad una le carte dalla faccia del mazzo effettuando la scivolata sulla seconda (quella del secondo spettatore) e lasciandola in questa posizione finché apparirà la carta del primo spettatore. Non vi resta che ritirare la "carta poliziotta" che ha veramente realizzato l'impossibile.

Il soccorso dell'umorismo

Tenete una carta faccia in basso e lo spettatore ne nomina un'altra. Guardate la carta ed annunciate con aria esultante: "E' perfettamente esatto!" Poi senza aver mostrata la carta, qualunque essa sia, rimettetela nel mazzo: ridete insieme agli spettatori e passate subito all'effetto seguente.

I DISTURBI DOVUTI AL PUBBLICO

Potete ritrovarvi in una situazione delicata non soltanto a causa dei vostri propri errori ma ugualmente a causa di un certo numero di disturbi creati scientemente o no da parte degli spettatori. Possono esserci dei disturbatori in ogni tipo di situazioni sia che uno sia al tavolo o sulla scena. Ed è per questo che è importante sapere come reagire. E' in queste situazioni, rare veramente, che la vostra autorità viene messa alla prova. Se sapete calmare i disturbatori e restare maestri della situazione che si è creata il rispetto e la benevolenza del pubblico - e sovente anche quella del disturbatore stesso - vi saranno definitivamente riconosciute. I disturbi possono essere di due ordini: volontari o involontari. Ma vediamo prima come è possibile prevenirli in quanto, qui pure, è sempre preferibile prevenirli che combatterli.

LA PREVENZIONE

Avere buoni rapporti con il pubblico

Il mezzo più efficace per prevenire gli incidenti è quello d'avere rapporti amichevoli con il pubblico. Più gli sarete simpatici e meno avranno l'avviso di mettervi i bastoni fra le ruote. Se fate un errore, non soltanto vi perdonerà ma vi troverà ancora più simpatico di prima. Il più delle volte la benevolenza del pubblico a vostro riguardo gli impedirà ugualmente di ve-

dere qualcosa che è andata di traverso in quanto questa benevolenza influenzerà la loro percezione delle cose. Più vi troveranno simpatico e più vi sarà facile trarvi di imbarazzo. Ecco qualche consiglio che vi attirerà la simpatia del pubblico.
1) Gli uomini (e le donne) sono attirati da quello che assomiglia a loro. Più il vostro comportamento è apatico e il vostro modo di vestire è stravagante e più tempo vi occorrerà per rompere il ghiaccio e stabilire il contatto.
2) Sforzatevi di parlare con una voce gradevole e con un tono amichevole. Fate riferimento al capitolo presentazione per delle più ampie indicazioni.
3) Sorridete e mantenete un comportamento aperto con un linguaggio franco e chiaro.
4) Se desiderate che la gente vi ami occorre che prima voi li amiate. Evitate di fare degli scherzi suscettibili di ferire certi spettatori. Evitate particolarmente tutte le allusioni al sesso.
5) Siate amabili anche verso coloro che si mostrino aggressivi nei vostri confronti o che si comportino scioccamente. Può darsi che si tratti del presidente dell'organismo che vi ha ingaggiato.
6) Se volete attirarvi l'antipatia del pubblico un mezzo sicuro per riuscirvi è un atteggiamento arrogante e tracotante: siate certi che in questo caso faranno del tutto per rendervi la vita difficile.

L'autorità e il rispetto
Se voi mostrate un'autorità naturale voi imporrete il rispetto ed è quasi certo che nessuno oserà provocarvi. Ma come acquisire questa autorità naturale vi domanderete? Se mi rimetto alla mia esperienza due condizioni sono necessarie: la prima siate simpatici (guardate più in alto); secondo mostratevi competenti. Altrimenti detto: continuate ad intrecciare ed arricchire, tutti i giorni le vostre conoscenze. Il talento e la competenza che finirete per acquistare forzeranno il rispetto degli spettatori e vedrete che più sarete competenti meno avrete da tener testa a delle situazioni delicate qualunque sia la complessità degli effetti che presenterete. Il mago americano NATE LEIPZIG ha detto tutto questo in una sola frase: "Le persone adorano essere ingannate da un gentiluomo!"

Saper scegliere i propri assistenti
La scelta degli spettatori ai quali domanderete di prendere una carta o di eseguire delle istruzioni non deve essere lasciato al caso. Ci sono alcuni spettatori ben disposti a vostro riguardo e altri che sono indifferenti ed anche ostili. E' evidente che voi avete tutto l'interesse a indirizzarvi ad uno spettatore benevolo. Il problema è come riconoscerlo. Risposta: non si può mai essere completamente sicuri di ciò. Una buona tattica è quella di cominciare l'esibizione con due o tre effetti che necessitano soltanto di una debole partecipazione degli spettatori in modo da consentirvi di osservare la loro reazione. Con un poco di criterio e di sensibilità voi potrete scegliere il buon grano dal loglio e raramente sceglierete un disturbatore potenziale come assistente.

DARE ISTRUZIONI CHIARE
Certi incidenti provocati dal pubblico possono essere imputati alla mancanza di chiarezza delle istruzioni che gli date. Può accadere ad esempio che lo spettatore confonda una carta con un'altra. So bene che questo vi parrà impossibile ma l'esperienza mostra che ciò avviene più frequentemente di quello che non pensiate. La soluzione può essere, ancora una volta, l'umorismo. Dopo che lo spettatore ha guardato la carta ditegli: "Guardate bene la vostra carta e tenetela a memoria" oppure con un tono cortese: "Se non avete l'abitudine di manipolare delle carte durante tutta la giornata potete benissimo confondere le picche con i fiori, o i cuori con i quadri, ciò è perfettamente comprensibile. Così guardatela ancora una volta. Tornerò da voi più tardi". In ogni modo qualunque cosa voi diciate chiedete allo spettatore di mostrare agli spettatori a lui vicini la sua carta; questo può evitare dei problemi.

I DISTURBI INVOLONTARI
I disturbi involontari sono i più frequenti. E' importante saperli identificare come tali al fine di non "punire" gli spettatori responsabili in maniera inutilmente aggressiva. La regola che previene è la seguente: in caso di errore involontario restate educati e cortesi ed evitate allo spettatore espressioni di colpevolezza in quanto egli, senza dubbio, sarà quanto voi innervosito dall'avervi danneggiato. Ve ne farete così un amico. Ciò detto ecco qualche situazione di disturbo involontario e la maniera di porvi rimedio.

LO SPETTATORE SBAGLIA NEL NOMINARE LA SUA CARTA
Sia che l'abbia dimenticata sia che l'abbia confusa con un'altra, lo spettatore nomina senza farlo apposta un'altra carta al posto di quella effettivamente scelta. Annuncia ad esempio il Fante di cuori in luogo del re di cuori. Se voi siete accorto a che lo spettatore, una volta scelta la carta la mostri anche a coloro che gli sono in quel momento vicini il problema è prontamente risolto perché gli altri spettatori rettificheranno. Prendiamo invece il caso in cui possa malauguratamente presentarsi che gli spettatori vicini confermino l'errore del primo, perché hanno anch'essi dimenticata l'identità reale della carta, sia perché essi pure l'hanno confusa con un'altra sia, infine, perché non sono affatto sicuri e così non osano prendere le parti né per voi né per lo spettatore.
Potrete allora prendere tutte le strategie descritte nel capitolo "VOI PERDETE IL CONTROLLO DELLA CARTA DELLO SPETTATORE". Nel caso poi, veramente disperato, vi rimane sempre la soluzione umoristica, di cui voi trovate molti esempi in questo articolo.

LO SPETTATORE CHIACCHIERA IN CONTINUAZIONE CON UN ALTRO SPETTATORE
Si tratta ovviamente di uno sbaglio involontario in quanto spesso, lo spettatore in questione non si rende conto del tutto che vi molesta o che vi svia, considerato che egli parla a voce bassa e voi non potete assolutamente sapere di cosa parla. Si tratta di un soggetto privato che non ha nulla da vedere con ciò che sta accadendo; sta commentando il giuoco che state facendo, oppure sta, infine, cercando di tesservi corone di al-

loro? Qualunque sia l'argomento del cicaleccio non solo questo ha l'effetto di sconcentrarvi ma ugualmente di danneggiare la creazione ed il mantenimento di una atmosfera magica. La maggior parte delle volte basta guardare nella direzione del disturbatore e sorridergli guardandolo per qualche secondo, egli comprende e smette di parlare. Se in capo a tre secondi non avete ottenuto soddisfazione e cioè la cessazione del parlare, sempre con il sorriso, e senza alzare la voce, ma in maniera che tutti possano udirvi: "Per piacere, questo esperimento richiede molta concentrazione...". Se, poi, malgrado ciò il disturbo continua, occorre che adottiate un tono più autoritario: "Spero che non vi dispiaccia che io parli nello stesso momento in cui parlate voi." ovvero: "Se avessi saputo di essere in due (o in tre) a fare spettacolo avrei chiesto un cachet più alto!", oppure ancora una citazione di NESTROY: "Voi appartenete ad un genere di individui che non si gustano che a piccole dosi.".
Personalmente preferisco essere franco in questo genere di situazioni e dire decisamente: "Scusatemi se vi interrompo ma il fatto che voi parlottiate mi disturba molto."; se voi dite questo con un tono franco e cortese voi non offenderete alcun individuo intelligente. Ricordatevi di sorridere sempre e restare cortesi: voi non siete là per fare la lezione agli spettatori bensì per fare la vostra professione nelle migliori condizioni per tutti.

LO SPETTATORE SI SBAGLIA

Se l'errore è manifestatamente imputabile allo spettatore, tutti troveranno normale che voi ricominciate l'esperimento dall'inizio. Se questo non è possibile o se voi non volete ricominciare per una ragione o un'altra, restate educati con gli spettatori e fate un altro effetto.
"Non è grave. Vi mostrerò qualcosa di meglio" e passate ad altro. Uno spettatore può sbagliarsi anche segnando una carta forzata sul dorso invece che sulla faccia come gli avevate chiesto, ovvero tagliando un mazzo preordinato molte volte invece di una sola.

LO SPETTATORE DIMENTICA L'IDENTITÁ DELLA CARTA SCELTA

Può accadere durante la presentazione di un effetto difficile che lo spettatore dimentichi francamente l'identità della sua carta. Ciò non è grave se voi avete preso cura, al momento della scelta della carta, di mostrarla anche alle persone intorno. Ma può ugualmente accadere che dimentichi l'identità d'una carta pensata che è, ovviamente, il solo a conoscere, in questo caso è meglio riderne insieme agli altri. Voi potete, ad esempio, domandare allo spettatore di prestarvi il suo fazzoletto nel quale fate un nodo prima di renderglielo e voi cominciate l'effetto dall'inizio. Se pensate che il fatto di ricominciare il giuoco dopo averlo già iniziato può trascinare la cosa troppo a lungo passate ad un altro effetto. Per numerosi effetti è possibile far segnare la faccia della carta scelta dallo spettatore, ciò che vi permette sempre di provare che voi avete ritrovato la carta giusta anche se lo spettatore l'ha dimenticata dianzi tempo.

I DISTURBI VOLONTARI

Tutte i disturbi volontari sono sopratutto legati al carattere e alla mentalità del disturbatore. È importante comprendere ciò che può spingere uno spettatore a disturbare la vostra esibizione altrimenti correte il rischio di reagire in maniera non appropriata.
Può darsi che lo spettatore pensi che voi state cercando di svalutare chi avete di fronte o, più semplicemente, è molestato dal fatto di vedere delle cose che oltrepassano il suo giudizio. In questo caso la soluzione è semplice: fate in modo che nulla del vostro attegiamento o nelle vostre parole provochi questo genere di sentimenti negli spettatori e questo non dipende che da voi. Vediamo, ora, come reagire di fronte a certe precise situazioni senza allontanarsi dalla cortesia e dall'indispensabile sangue freddo.

RITENETE DI IGNORARE IL DISTURBATORE

La prima strategia che ha risolto da sola la metà dei casi, consiste nell'ignorare scientemente il disturbatore. Continuate come se non aveste inteso, egli capirà che voi fingete di non averlo inteso e anche allora continuerà provocando un conflitto tra voi e lui. Intendendo ciò la maggior parte rinuncerà. Nel caso contrario fermatevi e guardate il disturbatore per qualche secondo senza dire nulla. Poi ricominciate; egli capirà.
Se l'osservazione che vi rivolge contiene una provocazione potete rispondergli così: "Consentitemi prima di terminare il mio programma. Quando avrò finito tornerò da voi. D'accordo?"
Alla fine voi semplicemente lo dimenticate; gli occorrerà molto coraggio per formulare la sua provocazione una seconda volta, sopratutto dopo gli applausi che non vi saranno mancati di chiudere la vostra riuscita rappresentazione. Altrimenti troverete nel paragrafo "LO SPETTATORE CHIACCHIERA CONTINUAMENTE CON UN ALTRO SPETTATORE" delle buone soluzioni.

LO SPETTATORE MENTE SCIENTEMENTE PER METTERVI IN IMPACCIO

Tratterò questo caso per il ripiego d'una situazione particolare che avviene assai frequentemente. Alla fine di un effetto voi posate una carta, faccia in basso, sul tavolo. A questo momento voi domandate allo spettatore che ha scelto la carta, di rivelarne l'identità. Quello risponde: "La Donna di cuori!", voi girate la carta che è sul tavolo faccia in alto... Sette di fiori! Voi siete certo che è il Sette di fiori la carta scelta dallo spettatore e, dunque, egli mente. Questa situazione, tale e quale, che vi ho appena descritta non dovrebbe mai accadere in quanto voi dovete sempre conoscere l'identità della carta che avete posato sul tavolo. In queste condizioni voi avete già un Asso nella manica e potete mettere in opera le condizioni descritte nel paragrafo "PERDETE IL CONTROLLO DI UNA CARTA".
Come ho già detto in quel paragrafo il problema può essere evitato se voi domandate allo spettatore, quando sceglie la carta, di mostrarla a tutte le persone vicine salvo che a voi. A questo punto occorrerebbe che voi vi siate già reso terribilmente antipatico perché tutti gli spettatori sostengano, come un solo uomo, la menzogna del primo! Ma cosa fare se voi

avete chiesto semplicemente allo spettatore di pensare ad una carta? Per iniziare domandategli sempre di nominare la sua carta PRIMA che voi giriate quella che avete posato sul tavolo (riportatevi al paragrafo "LO SPETTATORE RIFIUTA DI RIVELARE L'IDENTITÁ DELLA SUA CARTA" o più semplicemente che lo spettatore non vuole nominare la sua carta). A partire da lì applicate una delle strategie descritte nel paragrafo "VOI PERDETE IL CONTROLLO DELLA CARTA DELLO SPETTATORE".

PROVOCAZIONE DI UNO SPETTATORE

Spesso, specie quando si è alle prime armi e non si è ancora totalmente maestri di tutto, si corre il rischio di confrontarsi con uno spettatore che sfidi a mostrare quanto è nelle vostre capacità di fare. Io ricordo benissimo di una certa seduta dei miei primi debutti quando uno spettatore mi disse a bruciapelo: "Io penso ad una certa carta: potete dirmi di quale carta si tratta?" Spontaneamente risposi così: "Ma certo che sì!"

Questa risposta vi permette non soltanto di scuotere la sicurezza dello spettatore ma, altresì, di salvaguardare il vostro prestigio. Proseguendo subito, così lo incatenai: "Ma questo non ha alcun rapporto con la prestigiazione. La sfida che mi avete lanciato non può che avere due vie di uscita: o voi ne sortite vincitore ed io avrei l'aria di uno sciocco o sarò io il vincitore e voi non avrete l'aria scaltra. In un caso, come nell'altro, uno di noi passerà più sciocco di quello che non è ed io ho la certezza che non è questo che voi vi augurate ed io ancor meno!".

Se noi studiamo questa replica ne trarremo una importante regola. Ogni volta che uno spettatore ha qualcosa da dire, il suo messaggio può essere interpretato a due livelli: quello del contenuto e quello del motivo che lo spinge a dire quello che dice. Il principio consiste nel tenere conto del motivo che ha lo spettatore e a rispondergli in funzione di questo, e quindi senza tener conto del suo intervento. Conseguentemente quando lui dice: "Io penso ad una carta: potete dirmi di quale carta si tratta?", dimostra, innanzi tutto, che egli è frustrato e che ha mancanza di sicurezza. Con la strategia descritta qui sopra voi vi indirizzate indirettamente a quello che ha motivato l'intervento perturbatore dello spettatore. Io ho dispiacere a immaginare che voi non possiate restare padrone di questo genere di situazione. Voi avete affrontato in modo cortese e diplomatico e da questo momento qualunque cosa avvenga gli spettatori intelligenti saranno dalla vostra parte.

Se lo spettatore fosse particolarmente ostinato e dicesse che lui non desidera degli inconvenienti tali che uno o l'altro sia ridicolizzato, questo diviene elemento tale che voi non avete più nulla a che fare con questo genere di spettatori. Se siete pagato per il vostro spettacolo prendete congedo da questi e passate al secondo gruppo di risposte dicendo: "Sapete gli effetti che vi mostro li conosco già ed è per questo che sono qui. Se non desiderate vederli è una vostra scelta. Io rispetto la vostra decisione." Oppure: "Io non sono uno scienziato ma un artista. Non sono, altresì, qui per mettere alla prova la vostra intelligenza, ma per mostrarvi delle cose che escono fuori dall'ordinario. Se ciò non vi interessa, permettetemi di prendere congedo." Ecco ancora un altro genere di provocazione e, passo passo, l'atteggiamento da assumere.

Può benissimo darsi che debuttando in un circolo di amici, uno spettatore più temerario di altri vi prenda il mazzo delle carte dalle mani dicendo: "Io prendo una carta e la rimetto io stesso nel mazzo. Ora trovala!" Accettate la sfida in quanto malgrado quello che potrete pensare, è molto facile uscire da una situazione apparentemente delicata. La maggior parte delle volte quello che cerca lo spettatore è la sicurezza che la scelta sia perfettamente libera avendo magari inteso parlare di forzatura. Ditegli: "Iniziate con il mescolare le carte". Quando si arresta proseguite: "Non è abbastanza! Assicuratevi che il mazzo sia ben mescolato!" Quando ha terminato ditegli di passare il mazzo al suo vicino perché anche lui lo mescoli. Quando questo secondo spettatore ha terminato di mescolare, invitate lo spettatore a passarlo a un terzo che a sua volta lo mescolerà. Spingete con questo la provocazione dello spettatore fino all'assurdo. Come regola generale questo è già sufficiente a dargli cattiva consapevolezza. Ora invitatelo a prendere una carta, a mostrarla a tutti meno che a voi. Se ve lo permette, riprendete il mazzo in mano e stendete le carte in un lungo nastro, faccia in basso sul tavolo. Se voi riuscirete a fare ciò avrete già uno svantaggio in meno da superare. Indirizzandovi allo spettatore: "Siete sicuro di voler mantenere questa carta? Non ne volete scegliere un'altra? Può darsi che voi pensiate che io sappia avanti quale carta voi prenderete? Se questo è il caso, non preoccupatevi; siete libero di rimettere la vostra carta nel mazzo e di prenderne un'altra." Questo comportamento quasi infantile da parte vostra riflette da parte vostra quello dello spettatore. Voi entrate nel suo gioco. Questo basta qualche volta ad ammansirlo. Cercate ora di mettere in opera il controllo con una carta chiave come descritto nella "CARTA CHIAVE DELLA STESSA" ovvero la carta occhiata.

Se lo spettatore insiste per rimettere lui stesso la carta nel mazzo e mescolarlo, lasciatelo fare. Poi riprendete il mazzo e ritirate una carta - non importa quale - che voi posate faccia in basso sul tavolo. Ora, ed ora soltanto, chiedetegli di rivelarvi l'identità della sua carta. A partire da ciò proseguite come è spiegato nel paragrafo "VOI PERDETE IL CONTROLLO DELLA CARTA PRESA DALLO SPETTATORE".

IL RICORSO AD UNA CARTA CHIAVE

Se voi avete il diritto di toccare il mazzo prima che lo spettatore vi rimetta la sua carta durante un miscuglio alla francese, fate una piccola orecchia ad una carta e ponetela al centro del mazzo. Poi stendete il mazzo in un lungo nastro faccia in basso sul tavolo in maniera tale che voi siate il solo a vedere la carta con l'orecchia, trovandovi dalla parte giusta del nastro. Indicate con un gesto della mano la parte centrale della stessa ad indicare con questo lo spettatore a rimettere la carta nel mazzo. Poi contate il numero di carte che la separano dalla vostra carta-chiave. Se lo spettatore ha preferito rimettere la carta prossima ad una delle estremità del nastro, prendete nota della posizione contando le carte a partire da questa.

In un caso come nell'altro voi conoscete ora la posizione della carta dello spettatore nel mazzo: che sia a partire da una parte o dall'altra del mazzo ovvero a partire dalla carta chiave. Un miscuglio delle carte alla francese vi permetterà di controllare la carta dello spettatore senza difficoltà.

QUARTETTO

N. TROST

PREMESSA

È con immenso piacere che pubblichiamo su QUI MAGIA un effetto che FABIAN descrisse diversi anni fa riportando una routine di NICK TROST. Riportiamo anche fedelmente quelle che furono le premesse.

«Vi sono numerose versioni del giuoco «Fate come faccio io» (You do as I do) con due mazzi di carte. È un effetto molto popolare tra i maghi e tra il pubblico. Due tra le versioni più note sono di DAI VERNON (YOU DO AS I DO nel libro di LEWIS GANSON «INNER SECRETE OF CARD MAGIC») e di JON SCARNE (apparsa nella famosa STARS OF MAGIC SERIES col titolo «TRIPLE COINCIDENCE»). Il giuoco descritto in questo opuscolo è una sorta di combinazione tra queste due splendide routines. Sono convinto che lo amerete poiché è, allo stesso tempo, facile e di sicura presa sul pubblico».

Ringraziamo FABIAN di aver fatto conoscere al mondo magico questa formula esecutiva di un effetto che merita l'aggettivo di particolarmente eccezionale.

EFFETTO

Il prestigiatore mescola un mazzo di carte, quindi invita uno spettatore a scegliere quattro carte qualsiasi. Queste carte sono inserite nel centro di un mazzo a dorso bleu. Ora l'artista estrae quattro carte diverse dal mazzo bleu e le inserisce nel mazzo rosso. Le quattro carte dello spettatore sono mostrate e appaiono i quattro Re. Quando le quattro carte bleu del prestigiatore sono girate, esse sono diventate i quattro Re!

MATERIALE OCCORRENTE

- un mazzo di carte a dorso rosso;
- un mazzo di carte a dorso bleu.

PREPARAZIONE

Estraete i quattro Re da ciascun mazzo ponendoli sul tavolo. Preparate poi le carte come segue.

MAZZO BLEU

Inserite i Quattre Re a DORSO ROSSO a circa 15 carte dal fondo. Ponete un Re a DORSO BLEU sulla faccia del mazzo (fig. 1).

MAZZO ROSSO

Ponete i rimanenti tre Re a DORSO BLEU sulla faccia di questo mazzo (fig. 2).

Collocate i due mazzi nei rispettivi astucci e siete pronti per presentare la routine.

ESECUZIONE

FASE UNO

1. Prendete il mazzo a dorso rosso ed eseguite un miscuglio lasciando però i tre Re a dorso bleu in fondo.

2. Aprite a ventaglio le carte, facendo attenzione a non mostrare il dorso bleu delle carte in fondo e fate scegliere quattro carte qualsiasi da uno o più spettatori.

3. Non mostrate le carte scelte, ma ponetele dorso in alto sul tavolo. Squadrate il resto del mazzo e lasciatelo a parte. Sottolineate l'assoluta libertà di scelta da parte degli spettatori.

FASE DUE

4. Prendete il mazzo bleu e tenetelo, dorso in alto, nella mano sinistra, in posizione normale per distribuire le carte. Aprite a ventaglio alcune carte con l'aiuto della mano destra, commentando: «Inserirò le vostre carte nel mazzo bleu». Squadrate il mazzo.

5. Con la mano destra raccogliete le quattro carte rosse e ponetele sul mazzetto bleu, mantenendo però una separazione (break) tra esse e il resto del mazzo col mignolo sinistro (in modo impercettibile). Vedi figura 3.

6. Portate le quattro carte rosse SOTTO al mazzo, con un DOPPIO TAGLIO al break (vedi note finali), quindi aprite a ventaglio il mazzo mostrando le quattro carte rosse nel centro, dicendo: «Tagliando ho portato le quattro carte nel centro». In realtà le quattro carte visibili a dorso rosso sono i quattro Re e le altre sono in fondo al mazzo (attenzione a non mostrarle).

FASE TRE

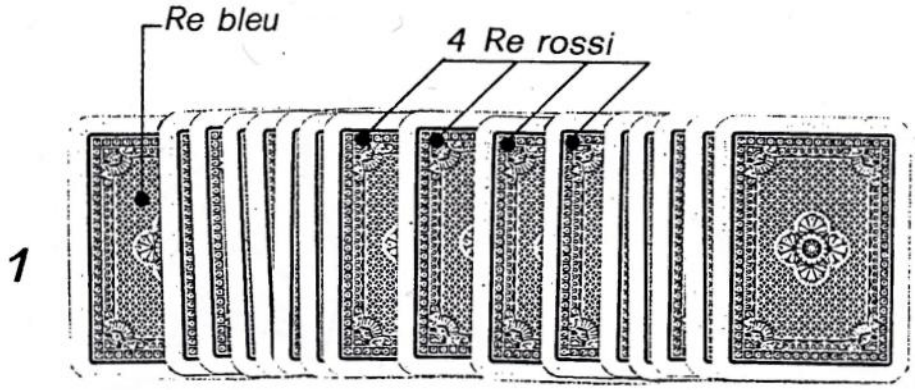
7. Squadrate il mazzo e giratelo a faccia in alto, dicendo: «Ora prendo quattro carte qualsiasi da questo mazzo bleu». Aprite a ventaglio le prime quattro carte di faccia (carte rosse scelte dagli spettatori) facendo notare che sono quattro carte INDIFFERENTI E DIVERSE.

8. Squadratele, ma nello stesso tempo ottenete una separazione (break) col mignolo sinistro, sotto la QUINTA carta (un re). Vedi fig. 4. Alzate le CINQUE carte con la mano destra e ponete il mazzo bleu, dorso in alto, sul tavolo.

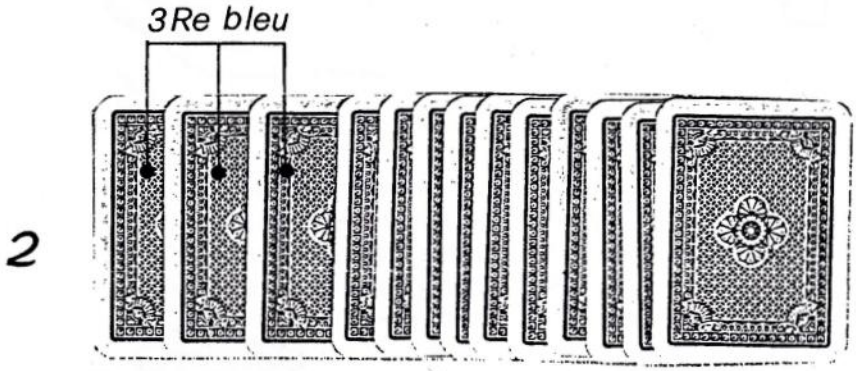
9. Girate le cinque carte a dorso in alto e collocatele sul mazzo rosso (la prima carta BLEU crea l'illusione che il mazzetto è composto di TUTTE CARTE BLEU). Effettuate un taglio completo portando così i quattro re (tre sotto e uno sopra) insieme nel centro del mazzo.

FASE QUATTRO

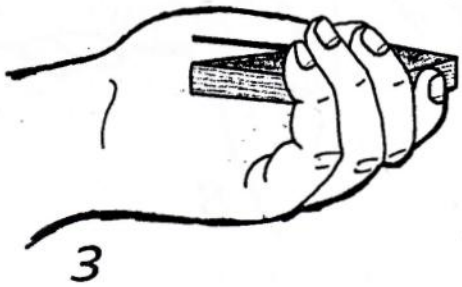
10. Stendete i due mazzi a nastro sul tavolo: quattro carte ROSSE saranno visibili nel centro del mazzo a dorso BLEU e, viceversa, quattro carte BLEU appariranno nel mazzo a dorso

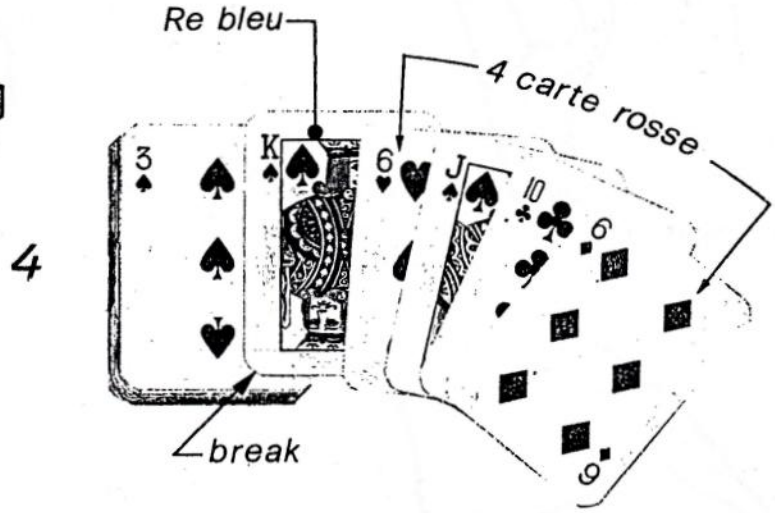


MAZZO BLEU



MAZZO ROSSO





ROSSO.

11. Potete dire: «Ricordate! Quattro carte rosse da voi scelte e poste nel mazzo bleu e quattro carte diverse bleu che personalmente ho posto nel mazzo rosso».

12. Girate a faccia in alto le quattro carte rosse nel mazzo bleu, mostrando: I QUATTRO RE! Questa è la prima grande sorpresa!

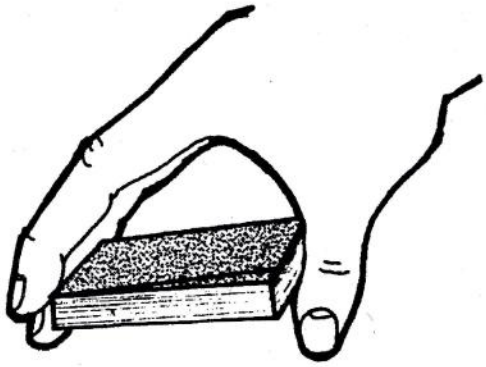
13. Girate le carte a dorso bleu nel mazzo rosso mostrando che le quattro carte diverse da voi scelte si sono trasformate in QUATTRO RE!!

NOTE ESPLICATIVE DELLE TECNICHE ADOTTATE NELLA ROUTINE

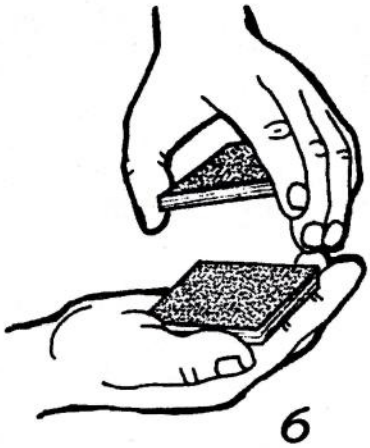
1. IL DOPPIO TAGLIO

Lo scopo di questa manipolazione è di portare una o più carte da sopra a sotto dando l'illusione, a chi guarda, di tagliare semplicemente un paio di volte il mazzo. Inoltre l'ordine tota-

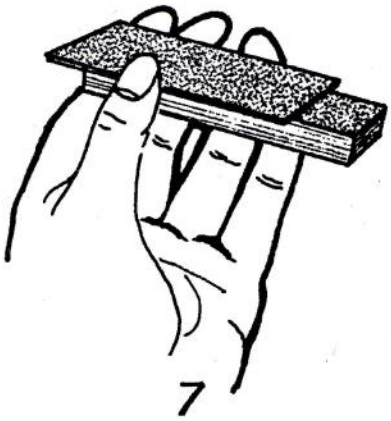
CARTOMAGIA



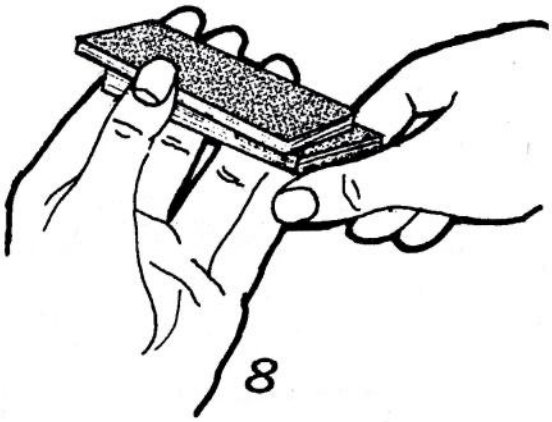
5



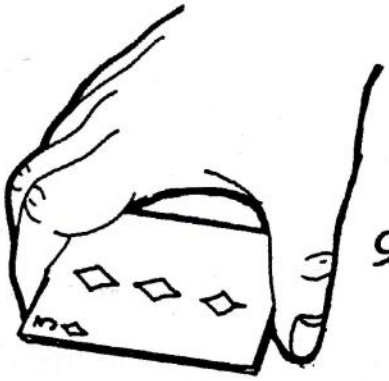
6



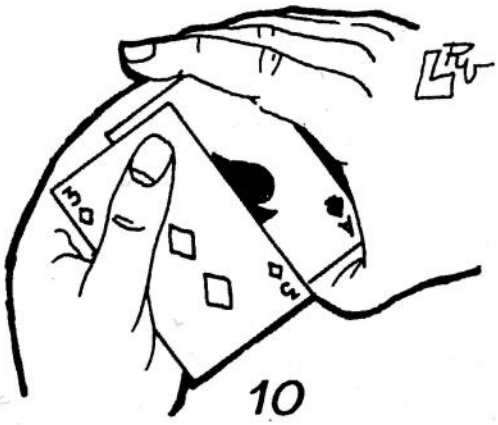
7



8



9



10

le di tutte le altre carte resta invariato. Per effettuarlo procedete in questo modo:

A. Prendete il mazzo nella mano destra: pollice sul lato corto interno; medio anulare e mignolo su quello esterno. Il pollice mantiene il break tra le quattro carte (in questo caso precise) e il resto del mazzo (fig. 5).

B. Con la mano sinistra prendete tirca metà carte da SOTTO (fig.6) e portate questa porzione SOPRA alle carte della destra. Il pollice mantiene sempre il break.

Immediatamente tagliate tutte le carte che si trovano SOTTO al break (sempre con la mano sinistra) e collocatele sopra al mazzo. Le quattro carte rosse sono ora sotto al mazzo. Gli spettatori penseranno che le carte rosse sono ora sperdute nel centro del mazzo.

2 . VARTANTE

Un altro metodo per portare le 4 carte rosse dello spettatore sotto il mazzo è il seguente:

A. Tenete il mazzo dorso in alto (nella mano sinistra) nella posizione indicata dalla fig. 7. Ponete le quattro carte (che chiameremo C) sul mazzo bleu, però leggermente sporgenti in avanti (ancora fig. 7).

B. Immaginiamo per un momento che il mazzo bleu sia diviso in due sezioni: la metà inferiore B e quella superiore A. Con la mano destra tagliate da SOTTO (come indica la fig. 8) la metà B e ponete queste carte sopra alle rosse e squadrate con queste (fig. 8).

C. Ora tagliate tutte le carte rimaste direttamente sotto alle rosse (ossia la sezione A al completo) portandole sopra a B e C. Squadrate poi il mazzo. Nelle fig. 7 e 8 la sporgenza è esagerata per chiarezza. Nella realtà si tratta di pochi millimetri.

3. OPTICAL COUNT

Al paragrafo 8 della Fase Tre, quando prendete dal mazzo bleu le quattro carte rosse degli spettatori e il re, potete eseguire la conta di HAMMAN per mostrare quattro carte a dorso bleu. Procedete in questo modo:

A. Tenete le carte a faccia in alto nella mano destra: pollice sul lato corto interno in prossimità dell'angolo destro, medio e indice sull'angolo destro esterno (fig. 9).

8. Girate la mano PALMA IN ALTO per mostrare il dorso BLEU della carta inferiore (re).

C. Senza pausa riportate la mano nella posizione mostrata dalla fig. 9 e col pollice sinistro sfilate, nella mano sinistra, la prima carta (col dorso rosso) tenuta nella destra (fig. 10).

D. Ripetete la manipolazione con la seconda e la terza carta, poi una quarta volta tenendo le ultime due carte COME UNA.

E. Passate queste due ultime carte SOTTO alle altre tre tenute nella mano sinistra.

Gli spettatori avranno l'illusione di vedere quattro carte a dorso BLEU. Continuate poi dal paragrafo 9 della fase Tre.

MAGIA BINARIA

ENNIO PERES

La codifica binaria si presta egregiamente alla costruzione di modelli matematici interessanti e sorprendenti, se non a volte addirittura magici.

Qui di seguito, per esempio, dimostriamo come tale codifica possa fare da supporto a dei divertenti giochi di magia con le carte.

LA CIFRA TRASFERITA

I prestigiatori usano vari modi per far uscire in maniera inattesa una determinata carta da un mazzo. Uno molto interessante da un punto di vista matematico è il seguente:

- si prende la carta in cima al mazzo e la si trasferisce in fondo;
- si scarta la carta successiva;
- si ripetono le due operazioni precedenti, in rigorosa successione, finché non rimane una sola carta in mano.

Per sapere in *quale posizione* deve trovarsi all'inizio la carta che si vuole far uscire per ultima, sapendo di *quante carte è* composto in partenza il mazzo, si può utilizzare un semplicissimo procedimento basato sulla numerazione binaria.

Chiamiamo N il numero di carte che compone il mazzo all'inizio e P la posizione che deve occupare la carta che si vuol far uscire per ultima. Il procedimento consiste.in questo:

- si converte N in notazione binaria;
- si trasferisce in fondo a destra la prima cifra significativa da sinistra della notazione così ottenuta.
- la scrittura binaria che si ricava in questo modo così stravagante corrisponde esattamente alla codifica in binario di P.

Immaginiamo, per esempio, che il mazzo sia composto inizialmente da 19 carte:

- scrivendo 19 in binario si ottiene: 10011;
- trasferendo in fondo a destra la prima cifra significativa da sinistra di tale numero, si ottiene: 10011→ 00111, cioè 111;
- dato che 111 è la codifica binaria di 7, la carta che si vuol fare uscire per ultima deve trovarsi inizialmente al 7° posto.

Per cercare di capire perché questo sorprendente procedimento funziona, conviene analizzare a ritroso le varie fasi della manipolazione descritta prima. Sinteticamente conviene cioè:

1. prendere una sola carta (rovesciandola a faccia in alto per poterla successivamente riconoscere tra le altre, che andranno quindi tutte tenute a faccia in basso);
2. mettere sopra di essa una delle carte che sono sul tavolo (azione inversa a quella di togliere una carta dalla cima del mazzo e metterla sul tavolo);
3. portare in cima al mazzo la carta che si trova all'ultimo posto (azione inversa a quella di trasferire una carta dal primo posto all'ultimo);
4. ritornare al punto 2, se ci sono altre carte da prendere sul tavolo, altrimenti fermarsi.

Si può notare che, se la carta presa all'inizio (riconoscibile perché rovesciata);
- *non si trova in fondo al mazzo:* dopo ogni accoppiata di mosse 2. e 3., la carta scende di due posizioni nel mazzo.
— *si trova in fondo al mazzo:* la mossa 3. riporta la carta al primo posto, in cima al mazzo.

In termini matematici, se indichiamo con N il numero di carte che compone il mazzo e con P la posizione che occupa la carta rovesciata, dopo ogni accoppiata di mosse 2. e 3. abbiamo comunque:

- $N \rightarrow N + 1$ (per effetto della sola mossa 2.);
e, se $P \neq N$
- $P \rightarrow P + 2$
altrimenti, se $P = N$;
- $P \rightarrow 1$.

Segnando, dopo ogni coppia di mosse 2. e 3., i valori di N e di P, si può ottenere, cioè, il seguente prospetto:

N: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12...
P: 1 1 3 1 3 5 7 1 3 5 7 9...

dal quale possiamo osservare che P torna al valore 1 quando N assume valori uguali a potenze di 2 (1, 2, 4, 8,...), questo fenomeno si spiega notando che P cresce con una velocità doppia di quella di N, ogni volta che riparte da 1.
Possiamo quindi schematizzare la situazione in questo modo:

- se $N = 2^2$ ($k = 0, 1, 2, \ldots$) allora $P = 1$

- se $N \neq 2^k$, cioè se $N = 2^k + a$ (con $a = 1, 2, \ldots, 2^k - 1$), allora $P = 1 + 2a$.

Possiamo *unificare* le due formule scrivendo

- $P = 1 + 2 (N - 2^k)$, con $N/2 < 2^k < N$;

abbiamo sostituito nell'ultima formula, al posto di a, l'espressione $N - 2^k$, dato che abbiamo prima posto $N = 2^k + a$. Infatti, se $N = 2^k$, questa formula unificata ci dà ancora $P = 1$.
Analizziamo ora cosa significa, in termini matematici, prendere la prima cifra significativa da sinistra di una scrittura binaria e spostarla in fondo a destra:
- togliere la prima cifra significativa da sinistra, equivale a sottrarre dal numero N la più alta potenza di 2 il cui valore sia inferiore ad N, cioè equivale ad eseguire: $N - 2^k$, con $N/2 < 2^k < N$;
- spostare la cifra tolta in fondo a destra, equivale a moltiplicare per 2 il valore precedentemente ottenuto ed aggiungervi 1, in sintesi equivale ad eseguire.
$(N - 2^k) \times 2 + 1$, con $N/2 < 2^k < N$.

Quindi avendo poc'anzi visto sperimentalmente che l'andamento di P in funzione di N è dato da $P = 1 + 2 (N - 2^k)$, con $N/2 < 2^k < N$, abbiamo dimostrato che l'operazione di spostare la prima cifra significativa di un numero binario in fondo a destra, esegue automaticamente tutti i calcoli richiesti dalla formula in oggetto.

LE CINQUE CARTE

Molti giochi di prestigio matematici vengono spacciati dai loro esecutori per esperimenti di telepatia. Il gioco seguente è di grandissimo effetto perché, anche se è piuttosto palese che il «mago» di turno comunica attraverso un codice l'informazione segreta al «compare», è piuttosto difficile riuscire a capire come un tale codice possa essere congegnato.
Il gioco, essenzialmente, si svolge nel modo seguente. Il «mago» chiede ad uno spettatore di scegliere casualmente una carta da un mazzo di 52 carte «francesi» e di riporla in una tasca del suo vestito, dopo averla guardata e mostrata al pubblico in sala. Il «mago» invita poi lo spettatore a scegliere altre cinque carte, sempre casualmente, e se le fa consegnare; le dispone in un certo ordine e poi le fa chiudere in una busta.
Quando il «compare», che fino a quel momento non ha visto nulla di quanto è successo (perché bendato, o perché non presente in sala), aprirà la busta contenente le cinque carte, riuscirà in pochi attimi a stabilire quale carta è stata messa in tasca dallo spettatore.
Come abbiamo detto prima, il trucco si basa su una codifica in grado di porre in corrispondenza biunivoca ognuna delle diverse 52 carte del mazzo con altre diverse disposizioni delle carte nella busta. Il problema è che, dato che le cinque carte vengono scelte a caso dallo spettatore, bisogna trovare un modo di disporre, le carte che sia riconoscibile, a prescindere dal valore delle carte stesse.
Un modo per ottenere questo risultato si basa sulla considerazione che, in base a vari criteri, è possibile disporre tutte le carte del mazzo in una successione crescente, senza possibilità di equivoci; date cinque carte qualsiasi è quindi possibile mettersi d'accordo su quale, considerare quella di valore più basso, quale deve venire subito dopo, e cosi via crescendo fino al valore più alto. Un criterio pratico per ottenere ciò, è il seguente:
- se le carte sono tutte e cinque di valore differente (senza considerare momentaneamente il seme), l'ordinamento da prendere in considerazione è quello in uso nei più comuni giochi di carte, cioè, per intenderci, il seguente:

2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A

- se alcuni valori sono uguali, deve essere preso in considerazione anche il seme secondo la gerarchia crescente del Poker;

Picche, Fiori, Quadri, Cuori,

memorizzabile, in senso inverso, con la nota frase mnemonica:

Come-Quando-Fuori-Piove.

Per esempio, se le cinque carte sono:

Q di Cuori, 6 e J di Quadri, 3 e Q di Fiori,

potranno essere disposte in quest'ordine crescente:

3 di Fiori, 6 di Quadri, J di Quadri, Q di Fiori, Q di Cuori,

in quanto, relativamente alle due Q, vale di più quella di Cuori rispetto a quella di Fiori.
Con questa premessa, il criterio di codifica che si adotta è il seguente;
- la *carta di valore più alto* (nell'esempio precedente: la Q di cuori), viene utilizzata per segnalare il seme della carta da indovinare, con la seguente convenzione:

*posta in prima posizione, a partire da sinistra, indica Picche;
*posta in seconda posizione, a partire da sinistra, indica Fiori;
*posta in terza posizione, a partire da sinistra, indica Quadri;
*posta in quarta posizione, a partire da sinistra, indica Cuori;

- le *altre quattro carte* vengono utilizzate per indicare il *valore* della carta da indovinare, sfruttando opportunamente 14 delle 24 permutazioni che possono assumere (una volta tolta la carta di valore più alto).
Un criterio per assegnare mnemonicamente, in maniera molto funzionale, ad ogni possibile valore di carta, dal 2 all'A, una diverse permutazione, è il seguente:
- si dispongono mentalmente le quattro carte in ordine crescente;
- ad ogni carta di tale successione, in ordine, a partire dalla prima (quella cioè di valore più basso), viene assegnato un diverso «peso», corrispondente rispettivamente alle prime quattro potenze di 2, cioè:

* alla carta di valore più basso, viene assegnato il peso 1 (2^0);
* alla carta immediatamente seguente viene assegnato il peso 2 (2^1);
* all'ultima carta ancora seguente viene assegnato il peso 4 (2^2);
* all'ultima carta della successione viene assegnato il peso 8 (2^3);

- le quattro carte vengono poi disposte in modo che la somma dei pesi delle sole carte che, a partire da sinistra, si trovano in ordine crescente, corrisponda al valore da codificare.

Per esempio, per indicare un «9», si dovranno disporre i pesi nel seguente ordine: 1, 8, 2, 4; dato infatti che la successione di pesi cresce solo fino ad 8, dopo di che il peso 2 < 8 la interrompe, il valore della carta codificata corrisponderà a 1 + 8 = 9.
La seguente tabella riporta, in verticale, tutte le permutazioni ottenibili con questo criterio, dopo aver assegnato a J, Q, K ed A, rispettivamente i valori di 11, 12, 13 e 14. In corrispondenza del 3 e del 7, per i quali non è possibile adottare il criterio sopra indicato, sono state poste delle successioni convenzionali, facilmente memorizzabili.

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
	(*)				(*)							
2	8	4	1	2	1	8	1	2	1	4	1	2
1	4	1	4	4	2	1	8	8	2	8	4	4
4	2	2	2	1	4	2	2	1	8	1	8	8
8	1	8	8	8	8	4	4	4	4	2	2	1

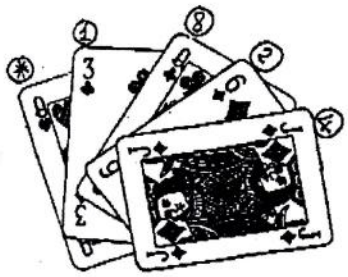


Fig. 1

La fig. 1 riporta la disposizione che le cinque carte scelte precedentemente devono assumere per codificare, per esempio, il 9 di Picche.

Fig. 2

La fig, 2 riporta la disposizione con la quale le stesse carte codificano il 9 di Quadri.

Bibliografia

1] M. Gardner, *Enigmi e giochi matematici*, 5 vv., Sannoni, Firenze 1967-1977.
2] M. Gardner, *I misteri della magia matematica*, Sannoni, Firenze 1985.
3] L. Lombardo Radice, *La matematica, da Pitagora a Newton* Editori Riuniti, Roma 1971.
4] E. Peres, *Giochi matematici*, Editori Riuniti, Roma 1986.
5] C. Rossetti, *Magia delle carte*, Hoepli, Milano 1958.
6] C. Sintini, *Matemagica e giochi matematici*, Mondadori, Milano 1982.
7] M. Volpi, *Trucchi e magia con le carte*, De Vecchi, Milano, 1977.

IL RISTORANTE ED IO!

A. IANNONE

Seconda puntata

Questo sistema è fra i migliori anche perché vi evita eventuali rifiuti in prima persona ed in più avrete metà del lavoro gestito dal personale il quale vi dirà dove potete andare e dove non siete richiesto.
L'unico inconveniente è che non tutti sono d'accordo ad aiutarvi in questo senso rimangono poi le soluzioni individuali, quelle in cui dovete fare tutto da soli, in questo caso posso descrivere il metodo che io stesso uso da diversi anni.
Di solito mi avvicino ai tavoli chiedendo ai presenti se va tutto bene e se sono soddisfatti del servizio, questo in realtà è un comportamento da direttore di sala, ma serve ad avere una serie di risposte positive da parte del tavolo il quale difficilmente vi risponderà che il cibo non era buono o il servizio scadente. A questo punto potete aggiungere che il locale è lieto di offrire un mago per intrattenere nei momenti d'attesa i propri clienti e che siete lì per mostrar loro un breve spettacolo di magia eseguita da vicino.
Nove volte su dieci non resistono alla tentazione ed accettano specialmente se hanno visto il tavolo vicino che si divertiva, in alcuni casi a questa mia soluzione ottimale ho aggiunto un cartellino come si usano nei congressi attaccato al bavero della giacca sul quale era scritto "IO SONO IL MAGO", ed è stato spesso e volentieri una simpatica trovata che facilitava ulteriormente questo difficile momento dell'ingresso ai tavoli.
E' evidente che sta a voi di scegliere il modo che più si addice alla vostra personalità.
Ricordate sempre che la giusta presentazione al giusto tavolo (vedi paragrafo "La scelta dei tavoli") in inizio di serata specialmente può influenzare l'andamento di tutta la serata.
Dopotutto chi ben comincia è a metà dell'opera.

6) LA POSIZIONE RISPETTO AL PUBBLICO

Serve fondamentalmente a voi per la scelta dei giochi, e va in funzione della forma del tavolo. Nei ristoranti generalmente ci sono tavoli tondi che vengono dati alle coppiette, tavoli quadrati per due, tre, quattro persone, tavoli rettangolari formati da più tavoli insieme ed infine tavoli tondi grandi.
E' preferibile, se possibile, mettersi sempre di fronte agli spettatori, oppure tra di loro se sono seduti uno di fronte all'altro.
Nei tavoli rettangolari cercate di mettervi a capotavola, se entrambi i lati sono occupati mettetevi in un angolo e con la dovuta discrezione fate spostare il capotavola (generalmente si sposterà da solo per vedere meglio e vi lascerà il campo). Nell'ipotesi in cui il tavolo sia grande ma di forma circolare cercate uno spazio fra due spettatori.
E' preferibile a mio modesto parere mettersi in modo da avere un uomo e una donna ai rispettivi lati quando è possibile, ma se la cosa dovesse creare problemi di ordine pratico non esitate a rinunciare a questa posizione.
Non rischiate mai di compromettere un gioco solo perché la spettatrice che firma la carta si trova troppo lontana, meglio che la firmi qualcun'altro e che manteniate la posizione migliore per coprire i vostri movimenti.
Ricordatevi che voi non sapete più del tavolo su ciò che deve accadere quindi approfittate di questo vantaggio in modo da proteggere eventuali angolazioni pericolose.
Un'astuzia da usare nei tavoli grandi è quella di eseguire le mosse mentre vi spostate dietro le persone con la scusa di coinvolgerle, prima di prendermi per pazzo provatelo, a me riesce da anni.

7) LA PERMANENZA AL TAVOLO

La permanenza al tavolo può variare a seconda del locale e della prestazione che vi viene richiesta.
In linea di massima diremo che tempi ottimali sono da due a dieci minuti circa, ciò equivale a dire da uno a tre giochi.
Augurandovi di poter scegliere la seconda ipotesi, sarà bene che consideriate i seguenti fattori.
Per prima cosa quando andare al tavolo. Potete andare prima che inizino a mangiare oppure alla fine del pasto.
Se andate all'inizio sappiate tener conto del tempo

che impiega la cucina a far uscire le portate, poiché sarà bene che abbiate finito prima che queste arrivino.
Questa soluzione è probabilmente quella che vi lascia meno tempo, altrimenti potete optare per il discorso dopo cena, lì avete tutto il tempo che volete, però dovete fare i conti con il tempo rimasto a disposizione dei clienti e con la necessità del locale di liberare i tavoli.
Personalmente cerco fin quando è possibile di lavorare prima dell'arrivo dei piatti, anche perché è quello l'unico vero momento morto in cui c'è un'attesa da colmare.
Per regolarvi sul tempo a vostra disposizione basterà chiedere al personale quanto impiegherà la cucina a far uscire le prime portate.
E' evidente che se lavorate nell'ora di punta per la cena vi sarà quasi impossibile andare da tutti prima che inizino, sarà quindi a vostra disposizione alternare i tempi tra i tavoli.
Ricordate sempre che più tavoli visiterete più gente potrà farvi pubblicità positiva con il proprietario.

8) LASCIARE IL TAVOLO

Sotto questa voce ho voluto inserire le astuzie che secondo la mia personale esperienza vi permetteranno di lasciare il tavolo lasciando nella metà degli spettatori un profondo ricordo di voi e di quello che hanno visto.
Questo perché nei vari anni di attività nei ristoranti mi è capitato spesso di incontrare gente la quale si ricordava di aver già visto un prestigiatore, ma non aveva la pallida idea di come si chiamasse, o almeno non se lo ricordava.
Dovevo pensare che questa persona non avesse centrato quello che secondo me è l'obiettivo principale dell'arte in generale, quello cioè di rimanere impresso nella mente più a lungo possibile. Esistono vari modi di rimanere impressi nella mente di qualcuno, ma per voi sarà importante che si ricordino del vostro nome così da parlarne con gli altri e rendervi più o meno conosciuti per le vostre performance.
Diciamo che innanzitutto il vostro nome verrà ricordato più facilmente se pronunciato spesso durante i giochi e se alla fine lascerete un ricordo allo spettatore con tanto di nome scritto da qualche parte. Il vostro nome per esempio può essere la vostra parola magica che se ripetuta di continuo farà ridere gli spettatori, oppure usando un mazzo di carte dove avrete scritto il vostro nome sul dorso di ogni carta, oppure eseguire giochi usando i vostri biglietti da visita.
Personalmente uso due metodi, il primo è quello di lasciare come ricordo un palloncino modellato e chiaramente firmato, altrimenti lasciare come ricordo la carta firmata dallo spettatore con il sopracitato sistema del mazzo tutto firmato.
In conclusione diremo che è fondamentale lasciare il tavolo lasciando loro un ricordo tangibile, che loro stessi saranno lieti di mostrare ad altri consigliando loro di venirvi a trovare.

9) LE MANCE

Ecco un argomento un po' speciale, tipico del ristorante.
La decisione va presa a monte, accettarle o non accettarle.
Voglio esporre il mio punto di vista al riguardo, fermo restando che ognuno è libero di scegliere la via che preferisce.
Guardando il lato vantaggioso della cosa è evidente che con le mance potete incrementare il guadagno della serata del 10/20% se siete fortunati, anche perché in Italia si usa poco lasciare mance (in America l'argomento è molto diverso).
Ci sono però degli svantaggi, il primo può essere il fatto di inimicarsi il personale del locale il quale vedrà in voi un soggetto che gli porta via una delle primarie fonti di guadagno, voi ne perdete un po' nel prestigio e, agli occhi del tavolo diventate come il tipico chitarrista che suona gli stornelli nei locali.
In più i vari tavoli sentendosi di dover lasciare qualcosa, spesso preferiranno rinunciare alla vostra esibizione per continuare a parlare tra di loro, anche perché non gli costa niente.
Da questa mia esposizione dei fatti si sarà capito che generalmente non accetto mance dai tavoli.
Ci sono però delle eccezioni, per esempio se la mancia è molto elevata rispetto alla media potreste offendere la persona che evidentemente ha apprezzato molto il vostro lavoro, oppure se lo spettatore fa molto rumore a tal punto da far girare tutta la sala, sarà meglio accettare e concludere quanto prima

questa scenetta da cabaret.
Tenete anche presente che il tavolo il quale non si sente obbligato a darvi qualcosa, quando tonerà un'altra sera sarà molto più felice di richiedere la vostra presenza, al contrario chi vi ha pagato, rivedendovi preferirà rifiutarvi.
In conclusione voglio darvi un paio di idee su come rifiutare elegantemente le mance traendone comunque un vantaggio dalla situazione.
Di solito al termine della vostra esibizione (sempre che sia piaciuta) qualcuno chiederà se può offrire qualcosa in segno di gradimento, e poiché si sentono in debito verso di voi chiedete semplicemente un bell'applauso.
Questo arriverà sia alle orecchie del proprietario, sia a quelle degli altri tavoli i quali faranno lo stesso, oppure dite semplicemente di fare i complimenti all'uscita del locale per l'ottimo spettacolo.
Provate ad immaginare come potrà sentirsi il gestore del locale se a fine serata avrà sentito dieci tavoli che applaudivano e in più dieci tavoli che uscendo si sono complimentati per la bella serata trascorsa grazie allo spettacolo del mago.
Se non gli basta questo per riconfermarvi per altre sere cambiate mestiere.

10) IMPREVISTO
In questo paragrafo voglio elencare una serie di situazioni con relative soluzioni alle quali potete andare incontro lavorando nei ristoranti.
Si tratta ovviamente di episodi vissuti in prima persona o raccontati da amici e colleghi che si esibiscono saltuariamente o professionalmente nei locali.
Nei ristoranti succedono cose turche imputabili all'incompetenza o alla sbadataggine del personale, oppure all'eccessiva esuberanza degli spettatori.
Può capitare che qualche cameriere maldestro vi rovesci addosso un piatto di fettuccine, oppure che uno spettatore rovesci un bicchiere sul tavolo.
Queste sono situazioni apparentemente imprevedibili, ma con il tempo si può prendere l'abitudine di portarsi una camicia in più da lasciare in auto, avere sempre un mazzo di carte in più per sostituirle con quelle impregnate di vino.
Considerate anche il fatto che può cadervi qualcosa e che rotoli via dove non si può recuperare velocemente. Sarà bene quindi avere sempre un doppione magari sotto il bavero o nella cintura dei pantaloni.
Va considerata anche l'eventualità in cui l'imprevisto sia di carattere fisico.
Può capitare a tutti di prendere freddo e, a metà serata trovarsi con un gran mal di testa oppure con il naso chiuso.
Peggio ancora prendere freddo dopo mangiato o bere una bibita ghiacciata.
Queste sono disattenzioni che possono costare caro, vi giuro che non c'è niente di peggio di avere un attacco di dissenteria durante un'esibizione.
Anche in questo caso però si può prevenire nei limiti del possibile il problema lasciando sempre in auto o nella valigetta dell'aspirina, un anti dolorifico, un calmante etc.
Ci sono poi imprevisti di tipo comune come ad esempio il cameriere che arriva con i piatti fumanti sul più bello.
In questo caso sarà a vostra discrezione se continuare o fermarvi e lasciare posto alla cena, che nel 90% dei casi è il vero motivo per cui la gente si trova lì.
Per finire portate sempre in auto un paio di guanti da lavoro, perché, se forate un pneumatico e dovete cambiarlo arriverete oltre che tardi con le mani talmente nere e grasse da non poter lavorare come si deve.
Voglio concludere questo articolo augurandomi che questa serie di consigli possono in qualche modo aiutare tutti coloro i quali desiderino affrontare il difficile mondo dello spettacolo magico nei locali e nei ristoranti.
Sicuramente gli argomenti trattati e gli episodi citati saranno già capitati alla maggior parte dei lettori di questa rivista i quali come me praticano il close-up, ed i quali avranno affrontato le diverse situazioni portando come me le loro personali soluzioni.
Mi auguro comunque che questo articolo sia di aiuto sia per quelli che non hanno mai fatto certe esperienze, ma che potranno fronteggiarle e e destreggiarsi professionalmente ricordando ciò che ho scritto, sia per quelli che come me, ormai da anni, affrontano tutte queste situazioni tutte le sere e magari non hanno mai considerato una di queste mie soluzioni a CERTI PROBLEMI.

LO SCAFFALE

F. RICCARDI

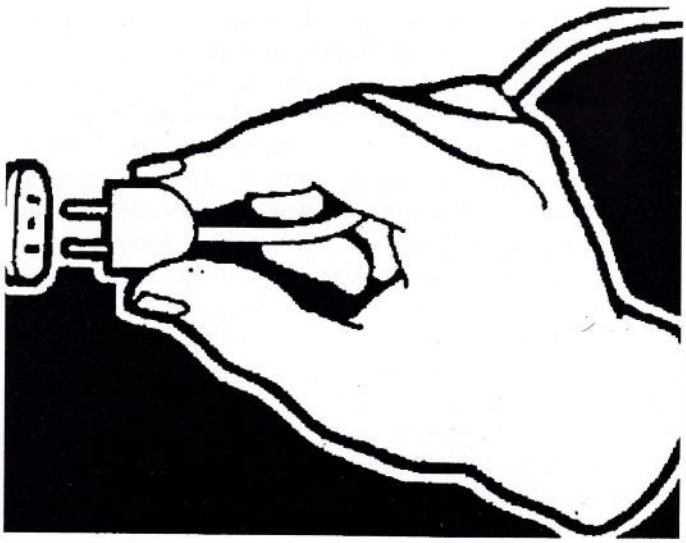
THE BOOK OF LIFE
Autore: AL MANN
costo: 30 dollari

In questo suo libro esclusivo AL MANN descrive nuovi metodi per il mentalista. Eccone alcuni esempi:
1 - una persona del pubblico scrive una domanda. Senza conoscerla, il mentalista passa i suoi poteri a un'altra persona del pubblico che risponde alla domanda senza ricevere alcun aiuto da parte del pubblico;
2 - uno spettatore, o spettatrice, riporta alcuni disegni di sua scelta su di una lavagna o notes. Il mentalista non conosce il disegno scelto ma un altro membro del pubblico duplica esattamente il disegno su di un'altra lavagna;
3 - in questo libro di facile lettura vengono descritti molti altri effetti che possono essere eseguiti soltanto con il "LIBRO DELLA VITA";
4 - infine riporta un nuovo metodo di apprendimento che rende possibile molti esperimenti ritenuti miracoli.
È un libro edito dalla MAJOR ARCANA serie XVIII.

THE MARKS OF SAINT GERMAIN
Autore: AL MANN
Costo: 25 dollari USA

In questo suo libro AL MANN tratta alcuni effetti in esclusiva introducendoli spiegando:
"Il mentalista lava e pulisce le sue mani: mostra il suo palmo sinistro allo spettatore e poi mette una lavagna pulita, che ha fatto esaminare, sopra il suo palmo sinistro. Poi prende un pezzo di gesso con la destra o fa un segno sulla superficie della lavagna. Il mentalista rimuove la lavagna e il segno bianco è chiaramente visto sul suo palmo!".
Ripetendo l'esecuzione, il mentalista fa 2 o 3 segni sulla lavagna. Quando la lavagna è rimossa i 3 segni sono visti sul palmo della sua mano!
I segni possono apparire sul retro della mano del mentalista o sulla mano dello spettatore.
Per un test speciale, una piccola croce è segnata sulla lavagna e la stessa croce appare sul palmo dello spettatore. In più vengono riportati alcuni esperimenti eseguiti da STEVE SHAW nella sua seduta spiritica. E' un libro edito dalla MAJOR ARCANA - serie XIX

Scrivere a: Mr. AL MANN - P.O.Box 155 GREAT CACAPON - WV 25422 - U.S.A.



ACCENDI LA TV

S. MASTROBISIO

Dall'ultimo numero di questa rubrica (apparso su Qui Magia Gen./Feb. 1996) ad oggi ho avuto modo di vedere un buon numero di nuovi video. Per informarvi sul maggior numero di nuove uscite e non volendo occupare troppo spazio sulla nostra rivista, ho cercato di essere il più sintetico possibile, e quindi per alcuni video (o serie di video) mi limiterò a fornire un giudizio generale senza però descrivere i contenuti in dettaglio.

Per la serie "The greater magic video library" prodotta da STEVENS Magic Emporium sono usciti:
- **Magic of Canada**
- **Magic of Italy**

Questi video fanno parte di una serie dedicata a rappresentare la magia di diversi paesi (della stessa serie fanno parte anche i video dedicati alla Germania e alla Francia).
Senza entrare nel merito dell'iniziativa, per altro molto interessante, ma sicuramente delicata per ciò che riguarda la scelta della "nazione magica" che deve rappresentare il proprio paese, debbo dire che i due video suscitano sensazioni molto diverse.

La realizzazione puramente tecnica è, come ormai consuetudine, di buon livello, quello che marca la differenza è l'atmosfera:
La scelta della musica che separa le performance degli artisti non è certo felice perché contribuisce ad alimentare il vecchio stereotipo dell'Italia terra di sole, pizza e mandolini.
Alcuni artisti si esibiscono in una sala disadorna, buia con alle loro spalle la nostra bandiera e di fronte solo un tavolo. Altri lavorano in una sala luminosa, arredata con piante, sempre con la bandiera alle spalle e con un tavolo con panno verde e tappetino. Forse sarebbe stato meglio uniformare e mettere tutti gli esecutori di operare nelle stesse condizioni.
Trovo curioso che tre tra i più noti rappresentanti della magia italiana all'estero siano assenti: ALEXANDER, BINARELLI e SILVAN (citati in rigoroso ordine alfabetico).
In generale non credo sia corretto presentare in un video degli effetti senza fornire la loro spiegazione. Nel video in questione il 35% degli effetti non viene spiegato e questo, probabilmente, in quanto sono giochi commercializzati (alcuni da STEVEN stesso). Forse gli artisti avrebbero potuto presentare altri effetti del loro repertorio (con relative spiegazioni) e creare un apposito video promozionale per quelli da commercializzare.
Nel video dedicato alla magia canadese OBIE O'BRIEN ha il compito di introdurre e presentare i singoli artisti prima delle loro performance (oltre ad eseguire lui pure alcuni effetti). Non sarebbe stato male se anche i nostri artisti fossero stati presentati, magari da COLOMBINI, che nel video si incarica di fare una piccola presentazione (purtroppo non molto felice) del contenuto del video stesso.

Per quanto attiene ai contenuti abbiamo:
Magic of Canada
Durata: 120 minuti
Contenuto:
JAMES CIELEN - Award-Winning stage magic e Multiplyng balls.
Il primo è un numero da scena che viene solo eseguito e non vengono fornite spiegazioni; il secondo è una routine di manipolazione di palle da biliardo.
CARL CLOUTIER - Ring in kiwi.
JAY SANKEY - Dough, Stirring Silver.
Due effetti di close-up che utilizzano oggetti non preparati: una matita passa attraverso una banconota presa in prestito senza bucarla, e un anello, anch'esso preso in prestito, viene prima incatenato su un cucchiaino e poi liberato.
GARY CURTZ - Tug, Good Eats.
Tug è la penetrazione di un anello attraverso una corda che avviene direttamente nelle mani della spettatrice; la tecnica per far passare la corda attraverso l'anello è molto buona. Il secondo gioco è una routine di cartomagia basata su un doppio "sandwich" con trasposizione finale delle due carte scelte.
DAVID ACER - Lickely Flip, Card coin holder & Money flies.
Il primo effetto è un'apparizione dei quattro assi mentre il secondo è una routine con le monete che presenta alcuni spunti molto interessanti.
GARY OUELLET - Optical Aces.
DEAN GUNNARSON - Rope escape e HOUDINI Milk Can. Due effetti di escapologia il secondo dei quali non viene spiegato.
Il materiale migliore è quello presentato da KURTZ, SANKEY e OUELLET e notiamo che molti degli effetti di close-up presentati non sono di cartomagia.

Magic of Italy
Durata: 120 minuti
Contenuto:
AURELIO PAVIATO - Tree coins vanish e One coin turnover: il primo gioco è una routine con tre monete che prima svaniscono dalle mani del mago una dopo l'altra per poi riapparire magicamente; il secondo è una versione dell'effetto in cui la moneta firmata sparisce nelle mani del mago per riapparire nel mazzo di carte sopra la carta scelta precedentemente, PAVIATO è prodigo di dettagli tecnici e psicologici relativi alla costruzione della routine; molto buona la spiegazione dettagliata della sua tecnica di sleeving.
MARCO AIMONE - Apparition aces. Apparizione dei quattro assi.
MARCO DUCA - Gypsy month thread (solo esecuzione) e Tri Tie: il primo gioco è una brillante interpretazione dell'effetto del filo tagliato e risanato; il secondo gioco è una routine cartomagica molto originale in cui le tre carte scelte sono ritrovate per mezzo della cravatta indossata dall'esecutore: una carta finisce piegata dentro la cravatta, mentre un'altra addirittura attaccata al bottone della camicia.
ROBERTO RUGGIERO - Coin production. Produzione di monete.
DAVIDE COSTI - Card prediction, 24-Karat gold, Owl, Card on back, Chink-a-chink (il secondo, il terzo e quinto effetto non vengono spiegati).
ALDO COLOMBINI - Jumbo coincidence (solo esecuzione), Wrap around;
VANNI BOSSI - Prematrix, Scooping glass, Card to wallet, Light bulb (solo esecuzione: inconfondibile materiale "bossiano" che racchiude metodi raffinati, semplicità e pulizia di esecuzione.
PreMatrix è la dimostrazione di come si possa maneggiare con naturalezza un mazzo di carte anche se questo contiene quattro monete. Card to wallet è una originale ed ingegnosa versione della carta nel portafogli che non richiede impalmaggio e che offre lo spunto a BOSSI per spiegare la sua tecnica di piegatura delle carte.

La L&L Publishing ha prodotto:
• **MARK WILSON'S Video Course in Magic**

MARK WILSON è certamente uno dei prestigiatori più conosciuti negli Stati Uniti, sia per le sue serie televisive, sia per la sua attività di consulente magico per la televisione e per il cinema.
Questo video corso formato da quattro volumi è la naturale evoluzione del libro scritto da WILSON parecchi anni fa.
Ogni video ha una durata di circa 60 minuti e il contenuto

spazia in tutte le branche della magia.
L'insieme dei quattro video crea una base culturale completa per il principiante in quanto lo porta a conoscenza dei principi fondamentali della magia.
Bisogna però fare attenzione a non classificare troppo semplicisticamente queste videocassette come "materiale per principianti", perché sarebbe certamente riduttivo. Nel corso MARK WILSON tratta, oltre ad effetti di micromagia e cartomagia, giochi da sala, grandi illusioni, ed effetti adatti ad essere presentati in teatro ed in televisione.
Una caratteristica simpatica è la presenza nei video di piccoli brani tratti dai suoi spettacoli televisivi.

la Al Multimedia ha prodotto:
- **Cardshark**
- **The Art of the Autonishment - vol 1**

Cardshark - vol 1
One-handed poker deal, The psycotronic card, Four to one, The showdown, The unholy three, Museum pieces, The cross.

Cardshark vol 2
Kartenkunste, Beyond sleight-of-hand, Signature effett, The phantom card, The marker, DARWIN's poker deal, HARRY in your pocket, Blind aces (solo esecuzione)

Cardshark vol 3
Blockbuster, From the cellar, Beat the dealer, Pick-up in south street, Face-up centers, The sting (solo esecuzione), Mr LUCKY, Time & again.

Parlare di ORTIZ credo sia superfluo in quanto è unanimemente conosciuto come uno tra i più grandi (se non il più grande) esperto mondiale di tecniche relative la gioco d'azzardo. È uno storico della cartomagia ed uno dei massimi conoscitori delle tecniche esistenti.
Le tre videocassette che compongono questa serie ci mostrano DARWIN ORTIZ mentre esegue, di fronte al pubblico, quasi tutti gli effetti del suo ultimo libro intitolato appunto Cardshark. Naturalmente nella spiegazione degli effetti ORTIZ illustra una nutrita serie di tecniche (oltre quindici).
Gli effetti, come è costume di ORTIZ, sono estremamente diretti e per raggiungere il massimo impatto vengono utilizzate le tecniche più adatte indipendentemente dalla loro difficoltà di esecuzione (anche perché per ORTIZ questo problema evidentemente non sussiste).
Nei video non ci sono effetti automatici, ma non ci sono neppure effetti impossibili o improponibili. Il fatto stesso che questo materiale venga utilizzato da ORTIZ professionalmente è indice della sua validità e quindi non potrà che costituire uno stimolo maggiore per imparare gli effetti che più vi stimoleranno.

The Art of Astonishment - vol 1
Durata: 90 minuti.
Contenuto: Unshuffling Rebecca, Backlash, Angel case, Zen & the art of boomerang, Flesh, Impromptu, Nightshades, Buck naked, The shape of astonishment, Ffizz master.

Questo video dedicato alla magia di PAUL HARRIS è il preludio alla prossima uscita del suo nuovo libro. La Al Multimedia sta preparando l'opera omnia della magia di PAUL HARRIS che, oltre a racchiudere tutto quanto già pubblicato da questo artista, offrirà anche nuovo materiale.
Il materiale presentato è estremamente vario, sia per quanto riguarda il genere di magia, sia, purtroppo, per la sua validità.
Unshuffling Rebecca, Backlash, e Zen & the art of boomerang sono effetti di carte. Unshuffling Rebecca è una versione di "Triumph" (classico effetto di DAI VERNON) la cui caratteristica è quella di essere automatica. Zen & the art of boomerang è un effetto in cui la carta boomerang viene usata per ritrovare la carta scelta precedentemente dallo spettatore.
Angel case spiega come utilizzare l'astuccio delle carte per scambiare piccoli oggetti (dei biglietti per esempio).
The shape of astonishment è sicuramente il capolavoro del video e uno degli effetti di close-up migliori di questi ultimi anni.
Una moneta ed un foglio di carta stagnola vengono messi a contatto. Passando il dito sulla stangola si imprime l'immagine della faccia della moneta (per es. testa). Poi si pone il foglio di stagnola sotto la mano dello spettatore, mentre sopra di essa si pone la moneta rovesciandola (da testa a croce). Quando lo spettatore alza la sua mano sul foglio di stagnola trova impressa l'immagine della nuova faccia della moneta (croce). L'esecuzione non è affatto difficile e l'effetto è veramente sorprendente ed avviene nelle mani dello spettatore.
Ffizz master è una tipica idea di PAUL HARRIS che eseguita nelle giuste condizioni è assolutamente incredibile. In pratica il mago riesce a far passare le bollicine e la effervescenza da una lattina di Coca Cola ad un'altra lattina di una bevanda non gassata. Naturalmente le due lattine sono chiuse, non vengono mai a contatto e non sono preparate.

COMUNICATO

I libri ed i video recensiti su queste pagine sono libere scelte redazionali, operate dagli stessi firmatari della rubrica, e non rappresentano pubblicità di alcun genere.
Salvo diverse indicazione i titoli citati sono tutti reperibili sul mercato italiano presso le migliori Case Magiche, o in quelle specializzate in questo settore, come LA Porta Magica di Roma.
Le Case Magiche e gli Autori che desiderano far recensire libri, video, effetti di loro creazione, produzione o importazione, possono rivolgersi alla Direzione della rivista per conoscerne le modalità.

NUOVA PREVISIONE DI UNA CARTA ESP

(NUOVO METODO)

MAXIMILIAN

PREMESSA

Sono sempre alla ricerca di effetti che siano il più vicino possibile alla vera magia, nel senso che l'illusione deve essere assolutamente inspiegabile, tale da creare nel pubblico l'emozione di trovarsi veramente a contatto con l'incredibile. Questa mia idea, vedi "Le cinque chiavi, ultimo atto", applicata al mentalismo può dare grandi risultati. Mi spiego: pensate ad un effetto di previsione di un evento a noi sconosciuto, non siamo mai in grado di comunicare la notizia se prima non l'abbiamo conosciuta. Effetti come "la previsione del titolo di prima pagina", "Mental epic" o indovinare quanti soldi ha in tasca uno spettatore, sono effetti dove dobbiamo conoscere l'informazione prima di rivelare la nostra previsione. È vero che la presentazione e l'uso di accessori ci consentono di far credere al pubblico che la nostra previsione è stata effettivamente scritta con largo anticipo rispetto alla diffusione della notizia, ma pensateci un attimo: mai si vede scrivere la previsione e mostrarla prima che la notizia sia pubblica o rivelare una carta ESP prima che il pubblico l'abbia pensata. Eppure vi assicuro che questo è possibile. Esistono nel mio repertorio diversi metodi per ottenere questo. Quello che sto per spiegarvi è una mia invenzione, l'ideale sarebbe abbinarlo alla previsione del titolo di prima pagina, quando cioè dovete mostrare l'esistenza di una seconda previsione realizzata al momento.

EFFETTO

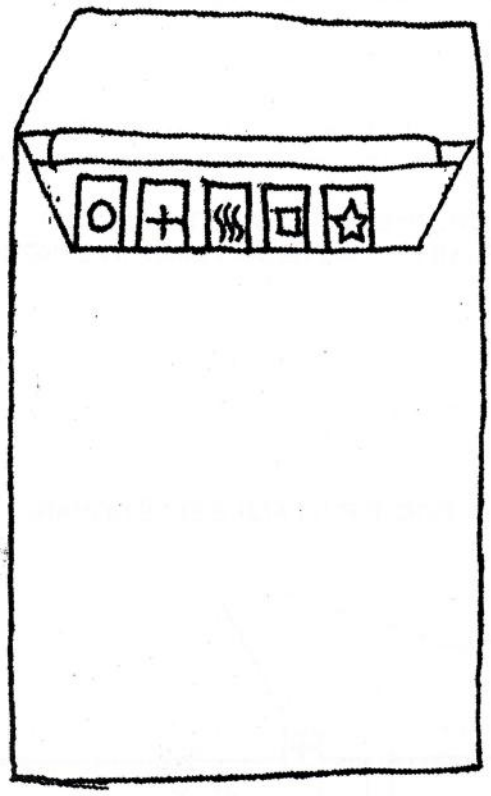
Il mentalista sceglie uno spettatore selezionandolo con una pallina da ping-pong lanciata tra il pubblico. Mostra quindi una busta contenente una grande carta da gioco. Esce, tenendola dorso al pubblico, la carta dalla busta, la guarda e spiega che sulla carta è stampato uno solo dei cinque simboli ESP e che spera si riveli essere uguale a quello che lo spettatore fra poco penserà. La cosa sarebbe eccezionale perché la carta è stata posta nella busta giorni prima, ed è ormai sul palco, quindi il mentalista non può più cambiarla. La carta è veramente una sola e la finestrella sulla busta mostra che non contiene altre carte. Il mentalista rimette la carta nella busta e chiede allo spettatore quale dei cinque simboli ZENER ha pensato. Lo spettatore dice, per esempio, di aver scelto la croce. Il mago toglie la carta dalla busta e la mostra di faccia: il simbolo stampato su di essa è proprio la croce.

SPIEGAZIONE E PRESENTAZIONE

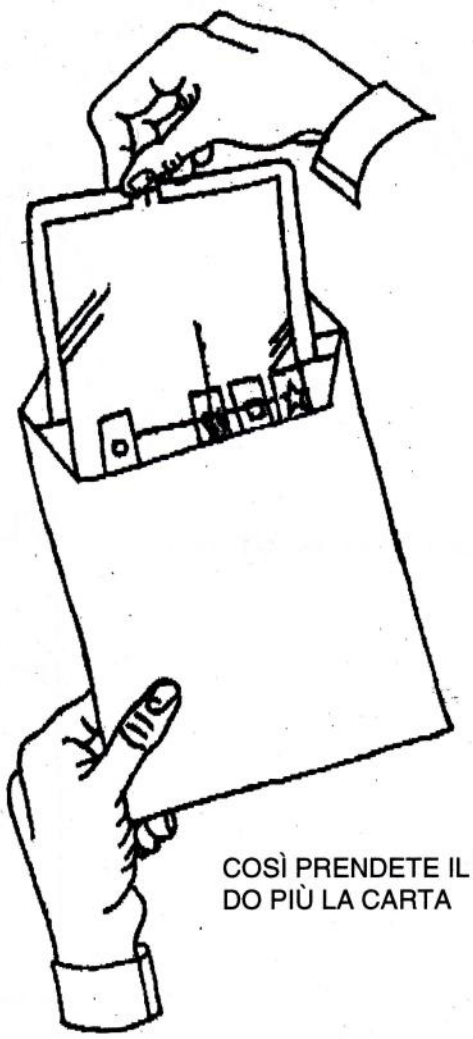
Questo effetto è eccezionale perché: la scelta dello spettatore è fatta con la pallina da ping-pong, quindi è veramente casuale, lo spettatore sceglie liberamente uno qualsiasi dei cinque simboli ZENER, la carta è veramente sul palco prima della scelta e non viene cambiata con altre.

Il trucco sta sia nella busta che nella carta. La carta ha il dorso nero, così da non trasparire, ed è bianca. La busta è doppia e contiene sia la carta che cinque scomparti che conservano, in ordine, cinque fogli di lucido trasparente su ognuno dei quali è stampato uno dei simboli ZENER (naturalmente per ogni lucido c'è un simbolo diverso). Avrete così cinque diverse pellicole, pronte per l'uso, a seconda della scelta dello spettatore. Questi scomparti sono invisibili al pubblico, perché nascosti da un foglio che ha lo stesso colore della busta. Attraverso la finestra della busta, quando toglierete la carta, si vedrà questo foglio, e si avrà l'impressione che sia l'interno della busta, quindi questa sembrerà vuota. È importante che il dorso della carta sia nero o che comunque abbia un colore che attiri lo sguardo del pubblico, poiché il contrasto con la busta farà sì che, quando la carta viene rimossa, tutti notino l'interno della busta, apparentemente vuota. Questa illusione è rafforzata dal fatto che guardate la carta. Ciò convincerà tutti che la carta è veramente una, che la busta non contiene altre carte e che la carta è stampata. Ma procediamo con ordine: selezionate uno spettatore, mostrate la busta. Chiedete allo spettatore di pensare a uno solo dei cinque simboli ZENER. Spiegate che sperate di aver predetto il simbolo pensato dallo spettatore, poiché giorni prima avete riposto nella busta una carta raffigurante un simbolo ESP. Uscite, dorso al pubblico, la carta dalla busta e guardatela. Rimettete la carta a posto, chiedete il simbolo allo

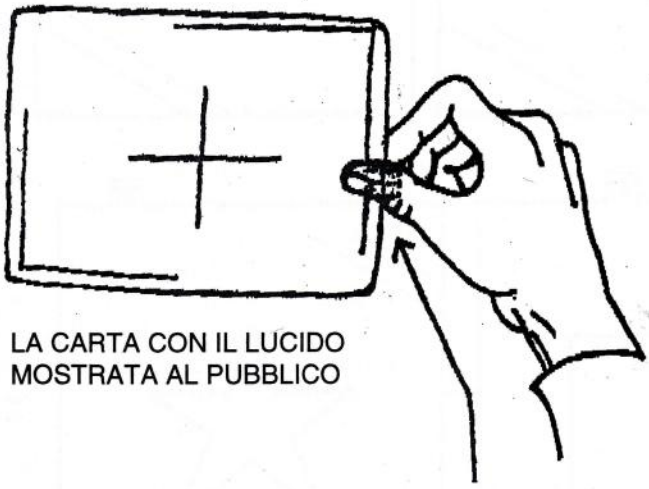
IL CONCORSO 1996



LA BUSTA CON DENTRO LA CARTA PIÙ I LUCIDI CLASSIFICATI NEGLI SCOMPARTI



COSÌ PRENDETE IL LUCIDO PIÙ LA CARTA

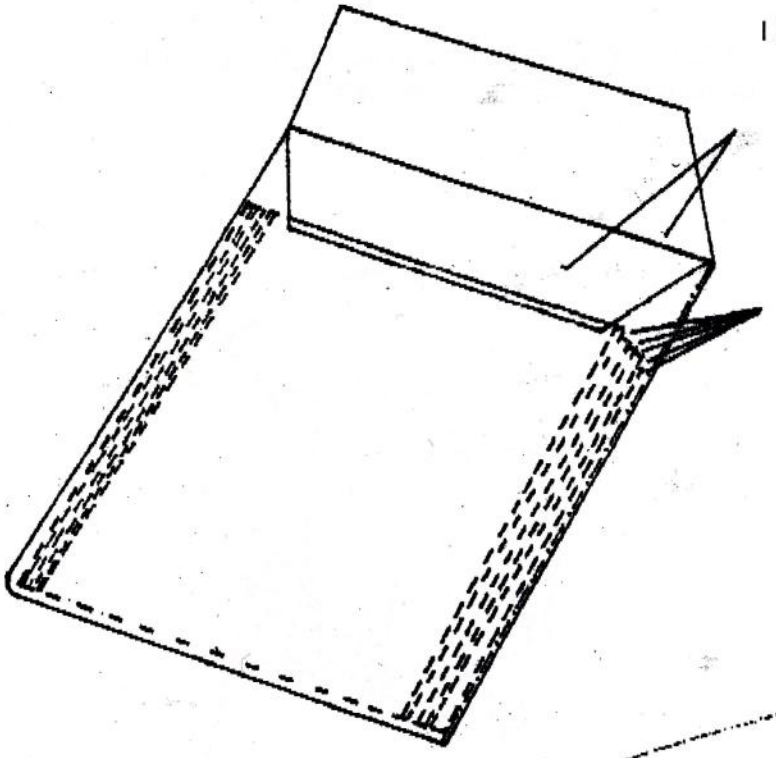


LA CARTA CON IL LUCIDO MOSTRATA AL PUBBLICO

IL POLLICE COPRE IL RETTANGOLINO PER LA SELEZIONE

spettatore. Prendete ora il foglio di lucido corrispondente alla scelta, facendolo uscire dalla busta insieme alla carta bianca. Il foglio di lucido aderirà alla carta che sembrerà realmente stampata. Con enfasi girate la carta e mostrate la vostra esatta, incredibile previsione.

IL CONCORSO 1996

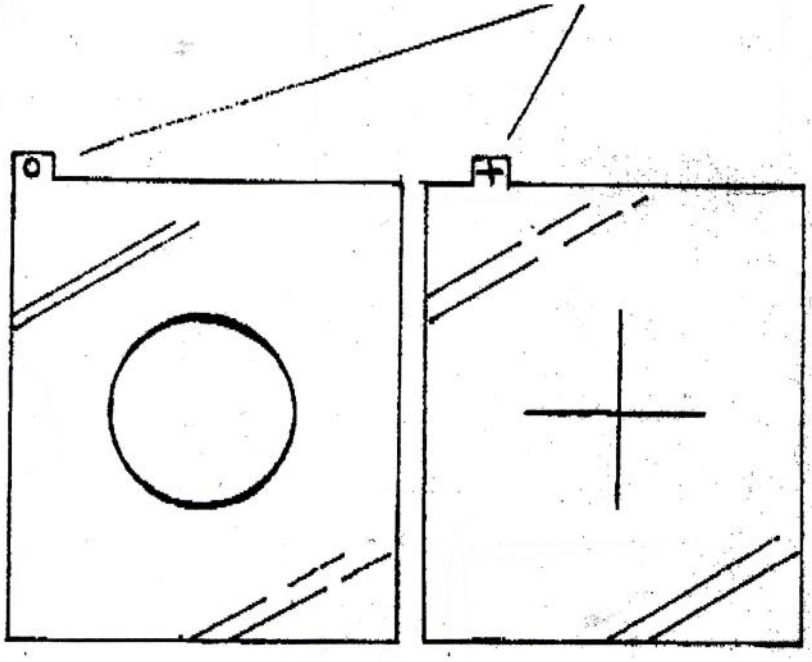


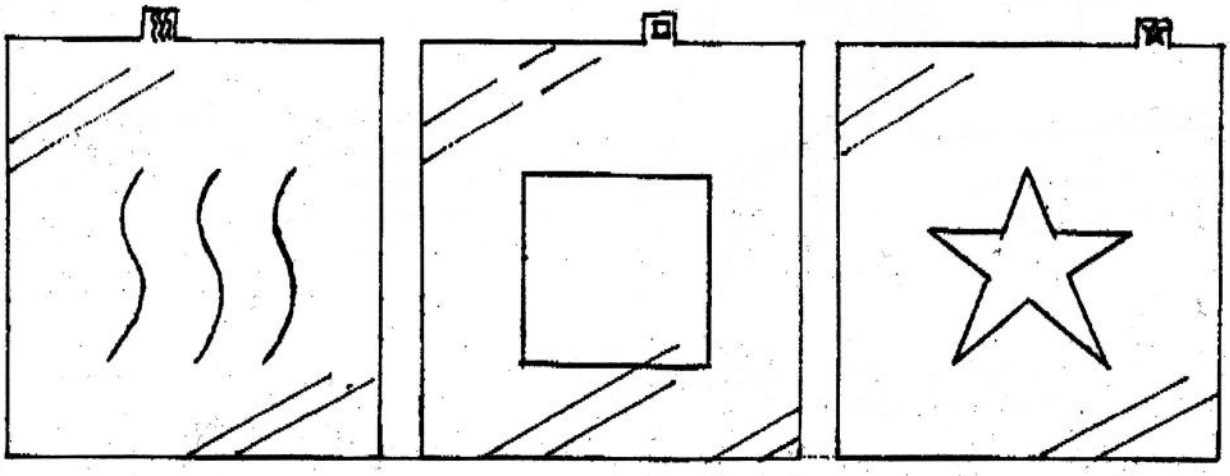
I DUE VANI DELLA BUSTA

I CINQUE SCOMPARTI CONTENENTI I LUCIDI CON IMPRESSI I SIMBOLI ZENER

COSÌ È PIÙ FACILE SELEZIONARE

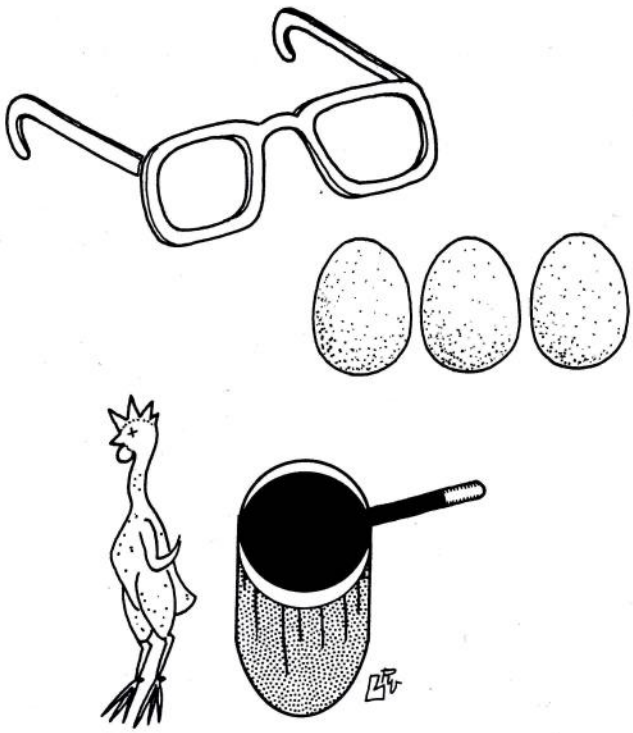
COME SONO PREPARATI I LUCIDI





IL TEST OCULISTICO DEL DR. GALLO

A. BONDI



PREMESSA

Penso siano pochi, a differenza dei giochi di carte e di mentalismo, gli effetti adattabili ad uno spettacolo di cabaret magico che richiedano il coinvolgimento degli spettatori. Vi confesso di essere un grande ammiratore di TONY SLYDINI e dopo aver studiato ed eseguito moltissime volte il gioco "Flight of the paper balls" (la sparizione delle palline di carta dietro la testa dello spettatore descritto nello splendido volume "Stars of magic") ho notato che questo gioco aveva un grande difetto: quello di non avere un finale magico per il resto della platea (questo gioco infatti era magico solo per lo spettatore coinvolto). Ho ideato così il "Test oculistico del Dr. Gallo" un gioco che richiede le stesse manipolazioni di "Flight of the paper balls", ma che risulta essere differente dall'effetto di SLYDINI sia per il materiale usato che per il finale. Questo effetto è eseguibile in qualsiasi situazione di lavoro e rispetta tutti i punti richiesti nello spettacolo moderno; esso, infatti, è: 1 - comico, 2 - coinvolgente, 3 - misterioso, 4 - magico.

OCCORRENTE

- 3 uova di spugna;
- 1 borsa a cambio (quelle con il manico conosciute come "One change bag");
- 1 gallina in lattice;
- 1 paio di occhiali gag (sono ottimi quelli enormi che non hanno le lenti);
- una sedia;
- la vostra assistente.

PREPARAZIONE

Inserite nel lato B della borsa a scambio la gallina in lattice. Siete pronti.

ROUTINE

Chiamate sul palco uno spettatore e fatelo accomodare sulla sedia. Spiegategli che qualche giorno fa siete stati sottoposti ad una strana visita oculistica e che oggi volete farla provare anche a lui. Prendete dal tavolo il primo uovo di spugna e passatelo da una mano all'altra velocemente, chiudete le mani e chiedete allo spettatore in quale mano si trova l'uovo. Dopo che lo spettatore avrà risposto, riprendete l'uovo e ripetete una seconda volta il passaggio da una mano all'altra. Mentre chiedete allo spettatore dove si trova l'uovo, la vostra assistente entrerà in scena dietro le spalle dello spettatore tenendo in mano la borsa scambio e facendo segno a tutti gli altri spettatori di far silenzio (la vostra assistente dovrà semplicemente avvicinare l'indice al naso). Dopo che lo spettatore avrà risposto, prendete l'uovo e preparatevi ad eseguire il movimento base: passatevi l'uovo da una mano all'altra ma questa volta gettate l'uovo dietro la testa dello spettatore. La vostra assistente raccoglierà l'uovo e lo inserirà nel lato A della borsa. Chiedete allo spettatore in che mano si trova l'uovo; qualsiasi risposta darà, sarà vana in quanto l'uovo è sparito. Tutti gli spettatori seduti in platea rideranno, in quanto loro pensano di aver capito il trucco. Dite allo spettatore che lo aiuterete a capire il trucco, dandogli un paio di occhiali speciali. Mettete allo spettatore gli occhiali gag e prendete il secondo uovo. Chiedete allo spettatore in che mano si trova l'uovo. Dopo la risposta eseguite il movimento base; chiedete allo spettatore in quale mano si trova l'uovo, ma anche in questo caso l'uovo sarà sparito. Le risate degli spettatori aumenteranno, perché vedono la vostra assistente inserire l'uovo nella borsa. Prendete il terzo uovo, fingete di passarvelo da una mano all'altra, ma eseguite il movimento per la sparizione. Chiedete allo spettatore in che mano si trova l'uovo. Ancora una volta la risposta sarà vana. A questo punto domandate agli spettatori della vostra platea di dire al loro "amico" dove si trovano le uova. Gli spettatori pensando di aver capito il trucco diranno che si trovano dietro le spalle dello spettatore, all'interno della borsa che ha in mano la vostra assistente. Mostratevi meravigliato della risposta data dagli spettatori e dita: "Pensavo che voi avevate capito il trucco di questo gioco, ma vi confesso di essermi sbagliato". Prendete la borsa dalle mani della vostra assistente, eseguite il cambio e dite: "All'interno di questa borsa infatti c'è solamente l'inventore di questo test oculistico, ed io sono lieto di presentarvelo. Signore e Signori, il Dottor Gallo !!!". Estraete la gallina dalla borsa, mostrate la borsa vuota e godetevi gli applausi.

NOTA

Con una buona presentazione, questa routine dura dagli 8 ai 10 minuti; è adatta ad ogni tipo di spettatori sia adulti, che bambini. Spero che questo effetto vi dia tante soddisfazioni, come quelle che ha dato a me. Provatelo e... in bocca al lupo, anzi... al gallo!

IL CONCORSO 1996

FUORI CONCORSO

Due dei maggiori Cardician italiani: CLAUDIO FACILLA e GIAMPAOLO MORELLI, ci hanno inviato gli effetti che seguono. Purtroppo non possono rientrare nel previsto concorso poiché i due Autori non hanno rinnovato il loro abbonamento a QUI MAGIA. Li pubblichiamo FUORI CONCORSO, perché non vogliamo vietare loro il piacere della pubblicazione, ma soprattutto perché non vogliamo privare i nostri abbonati di due creazioni entrambe valide.

LA SFIDA DI JONSSON

C. FACILLA

Oggetto: risoluzione del problema proposto nel numero 1/96

Non c'è che dire, davvero una sfida interessante. Onestamente non credo che il racconto sia fedele ai fatti così come probabilmente sono accaduti... un po' come la leggenda che lega BARTOLOMEO BOSCO ad un ragguardevole numero di orologi (che in realtà erano solo tre). Tuttavia è sempre stimolante misurarsi e misurare le proprie capacità cimentandosi nella risoluzione di problemi cartomagici.

Devo anzitutto chiedere scusa ai lettori ma ho dovuto operare in fretta, visto che sono venuto a conoscenza della LA SFIDA DI JONSSON solo pochi giorni prima della scadenza del 30 aprile: non mi è possibile, quindi, preparare dei disegni esplicativi e sono stato costretto a dare una spiegazione sommaria. Appena avrò approntato una soluzione "realmente" definitiva, sarà mia cura comunicarvela...

La prima possibile spiegazione dell'esperimento che mi è venuta in mente (e che credo si avvicini molto al metodo utilizzato dal JONSSON) consisteva nell'utilizzo di un compare, impersonificato da colui che guarda e sceglie le carte. Questo metodo soddisfa pienamente le condizioni fissate, ma non credo che possa soddisfare un cartomago. Tale sistema è riconducibile alla scuola denominata "Giucascaselliana". Qualcuno è interessato ai particolari? No? Ne ero certo, anche se qualche mentalista potrebbe trovarlo convincente... Ma andiamo oltre...

La soluzione che offro ai lettori di QUI MAGIA, ovviamente soddisfa pienamente le condizioni fissate, in più le carte potrebbero essere firmate; inoltre l'effetto è totalmente estemporaneo. Vengono impiegate alcune tecniche standard direttamente estratte dal mondo dei bari. Fisserei il loro grado di difficoltà a 5 (in una scala da 1 a 10). Possono essere quindi eseguite direttamente sotto lo sguardo dei presenti (altra condizione rispettata...). Per chi non credesse alla efficacia di tali tecniche, è a disposizione una videocassetta nella quale dimostro tali manipolazioni: non è in commercio ma l'ho preparata come omaggio per pochi amici. Le tecniche qui sotto elencate sono dimostrate al fianco del bottom - center - second deal, falsi miscugli, faro shuffle al tavolo, scambi per il Blackjack, ecc. Scusatemi questa mia ampia introduzione. Vediamo ora il mio metodo.

La busta si trova a sinistra dell'esecutore, con l'apertura verso l'alto. Il paragnosta, invita qualcuno a procurargli un mazzo di carte... il proprietario della casa ospitante sarà felice di fornirglielo. Un componente del pubblico inizia a mescolare le carte che vengono poste sul tavolo di fronte al mago che intanto ha estratto un pennarello che ha già passato ad un componente del pubblico. Allo spettatore che ha maneggiato il mazzo viene chiesto di tagliare le carte e di ricomporre il tutto. Il mago prende le carte (posizione di servizio, nella mano sinistra) e apertamente gira la prima carta lasciandola faccia in alto sui mazzo. "Cinque di cuori. Vorrebbe essere tanto cortese da apporvi la sua firma?" Dice rivolto ad uno spettatore alla sua sinistra, allungando la mano che mantiene le carte... "Grazie". Le seguenti azioni vanno eseguite nell'ordine indicato...

- con la destra capovolgete la selezione;
- eseguite un second deal estraendo la seconda carta (il cinque di cuori resta la prima carta del mazzo);
- mentre la destra si dirige in direzione della busta, la mano sinistra lascia le carte sul tavolo e prende quest'ultima;
- la carta è inserita nella busta che in precedenza era stata mostrata vuota...

La busta viene posta sotto un librone. Ai presenti viene chiesto di nominare una carta qualsiasi (ad esempio il K di fiori). "Siccome queste non sono le mie carte voglio essere sicuro che la carta si trovi nel mazzo" (oppure si può dire che la carta deve essere rintracciata per essere firmata...). Così dicendo il mago prende il mazzo ed inizia a sfogliarlo faccia in alto cercando il K di fiori. Una volta trovato divide il nastro in quel punto portando la carta selezionata in cima (il tutto è tenuto faccia in alto). Anche il K viene fatto firmare. Appena questa operazione è ultimata il mago dà alle carte un miscuglio "sommario", come se tale operazione non avesse importanza. Un miscuglio nel cavo della mano andrà benissimo. L'importante è che la carta nominata resti sempre sul fondo (e non ditemi che è difficile da fare!).

Ancora una volta i movimenti seguenti vanno eseguiti nell'ordine indicato:

- finito il miscuglio il mazzo viene tenuto dalla mano destra in una posizione simile a quella denominata Biddle (tutte le dita sul lato corto esterno, il pollice sul lato corto interno);
- le dita approfondiscono maggiormente la presa, in modo che il polpastrello dell'anulare possa entrare in contatto con l'ultima carta. In questo momento vi trovate nella posizione che si assume per effettuare la OVETTE Master Move;
- invece la mano destra passa alla sinistra il mazzo che viene posto sul librone. In questo passaggio viene eseguita una tecnica propria dei bari che serve a rubare l'ultima carta del mazzo: il polpastrello dell'anulare spinge sull'ultima carta portandola nel cavo della mano destra... la mano sinistra sposta il mazzo verso il librone... la selezione resta impalmata nella mano destra nel GENE MAZE Utility Grip (molto simile all'impalmaggio TENKAY ed al Master Palm di MARLO) La tecnica è estremamente illusiva e può essere eseguita a 5 cm. di distanza!

Quindi il mazzo viene posto sul librone, attimi di concentrazione, bla, bla, bla, ecc. Il mago chiede allo spettatore che aveva le mani sulle carte di prenderle e di cercare il K di fiori. Non lo troverà: al suo posto ci sarà il 5 di cuori. Spostate il librone e, con la mano sinistra, sollevate la busta. Il pollice de-

stro sposta il flap e le altre dita si insinuano all'interno. In realtà le dita sinistre tengono ben ferma la carta "indifferente" che si trova al suo interno, mentre le dita destre, eseguendo un movimento inverso a quello poco prima eseguito per rubare la carta dal mazzo, la tolgono dal palmo e la inseriscono a metà nella busta. Il movimento viene interrotto. Una carta viene chiaramente mostrata mentre è ancora quasi totalmente all'interno della busta. La mano destra estrae completamente il K di fiori...

UNA SORPRENDENTE TROVATA

G. P. MORELLI

EFFETTO

Una carta pensata viene ritrovata in modo sorprendente

OCCORRENTE

- Un mazzo di carte
- Senso della presentazione
- Un minimo di psicologia

SPIEGAZIONE ED ESECUZIONE

Per prima cosa lasciatemi spiegare il modo di mostrare le carte. Tenendo il mazzo nella mano sinistra, come quando si gioca a carte, la mano destra toglie circa metà mazzo tenendolo tra pollice, medio ed anulare posizionati sui due lati corti del mazzo. In questa posizione se il pollice della mano sinistra spinge dalla propria metà una carta, questa può essere trattenuta sotto la metà mazzo della mano destra, che sollevandosi può mostrarla ad uno spettatore.

Ed ora vediamo come presentare questo "miracolo"!

Fate mescolare bene un mazzo di carte, possibilmente non vostro, e ricordatevi che state presentando un "esperimento" e non un gioco. Poi mettetelo nella vostra mano sinistra e chiedete di indicarvi dove tagliare tenendo le carte come sopra descritto. Dite che mostrerete un po' di carte ed uno spettatore dovrà pensarne una sola. Mentre parlate al pubblico cominciate a mostrare carte una ad una, ma senza dare la possibilità che una di esse possa essere pensata. Quando ritenete che sia sufficiente, rivolgetevi più espressamente ad uno di loro; da questo momento dovrete mostrarne solo 5 delle quali le prime due velocemente e rallentando alla III, IV e V. Sulla V domanderete se la carta è stata pensata e avendo avuto risposta affermativa aggiungete una VI carta senza però mostrarla e poi ricomponete il mazzo tenendo un BREAK. Eseguite poi un doppio taglio. Ora le 5 carte mostrate più la VI si troveranno in fondo al mazzo.

A questo punto sollevate il mazzo verso il pubblico e casualmente mostrate le prime carte sopra il mazzo, facendo in modo che anche la carta in fondo venga notata. Ciò ha lo scopo di rassicurarli. Poi eseguite ancora un doppio taglio per portare 3 carte da sotto a sopra il mazzo, cosicché la situazione è la seguente: sotto il mazzo rimane la III carta mostrata, mentre la prima e seconda carta sopra sono rispettivamente la IV e V carta mostrata e come terza la carta x e cioè la VI carta.

Posate ora il mazzo in tavola e togliendo la prima carta da sopra il mazzo (la IV carta), chiedete allo spettatore di tagliarlo senza ricomporlo e riassumendo ciò che è stato fatto, parlate di impossibilità, di carta pensata solamente ecc. ecc. Poi posate la IV carta che avete in mano sopra e di traverso alla metà che contiene la V e VI carta e sopra a tutto mettete l'altra metà con sotto la III carta.

Quindi avrete ricomposto un mazzo con una carta sporgente di traverso.

Consegnate il mazzo allo spettatore in modo che non possa vedere la carta di traverso, raccomandandogli di tenere il mazzo tra indice e pollice appoggiato sul tavolo di taglio, cioè con la carta sporgente perpendicolare rispetto al tavolo e verso di voi. In questa posizione chiedendo allo spettatore di nominare a voce alta la carta pensata, meraviglia delle meraviglie, all'80% la carta pensata sarà proprio quella sporgente, altrimenti tagliando a questa avrete in vista la III e sopra il mazzetto inferiore la V.

Buona fortuna!

Questo è uno del tanti giochi da me ideati nel 1976 - 77 a bordo della M/N ACHILLE LAURO durante la grande crociera dell'Estremo Oriente, crociera di tre mesi e mezzo con gli stessi passeggeri e quindi costretto ad inventare giochi nuovi perché non avevo libri da consultare.

I VINCITORI DELLA EDIZIONE 1995

PRIMO PREMIO

A GABRIELE MERLI, per aver ideato, in lingua italiana, un sistema di fishing del segno zodiacale foriero di ampliamenti e di vaste utilizzazioni per chi si occupa di mentalismo e cold riding.

L'effetto con il titolo di "Divinazione Astromagica" è stato pubblicato a pagina 24 del nr 1/96 di QUI MAGIA. Riceve in premio:

UN BUONO ACQUISTO di Lit 250.000

da utilizzare sui prodotti del catalogo della VIP MAGIC.

SECONDO PREMIO

A STEFANO CRETAROLA, per avere inviato in concorso, il più alto numero di collaborazioni, oltre 12, tutte di notevole livello tecnico e spettacolare. Quelle non ancora pubblicate, verranno inserite, fuori concorso, nei prossimi numeri.

Riceve in premio:

UN ABBONAMENTO PER UN ANNO a QUI MAGIA

Ai due vincitori i complimenti della Redazione, a tutti gli altri, l'invito a partecipare, il Concorso continua.

"MOVIE STAR"

McComb-ical Deck.

Una straordinaria e modernissima versione dell'effetto "evergreen" inventato, nel 1960, da BILLY McCOMB

EFFETTO: Il prestigiatore mostra un gruppo di differenti cartoline riproducenti i manifesti di films famosi, ne sceglie una come predizione e la mette da parte. Uno spettatore è quindi invitato a scegliere liberamente, da un secondo gruppo, una cartolina che dovrebbe corrispondere esattamente alla predizione. Il pubblico inizia a divertirsi, perché, - all'insaputa dello spettatore - le cartoline del secondo gruppo sono tutte uguali; ognuna è un duplicato della predizione. Lo spettatore mostra la sua scelta; con lo sgomento del prestigiatore ed il divertimento del pubblico, non si tratta della copertina "forzata " ma, inspiegabilmente, di un altra.
Il prestigiatore sembra molto imbarazzato, ma mostrata la predizione questa si è, incredibilmente, trasformata in quella scelta dallo spettatore.

Si tratta di un effetto straordinario che, per la "situation comedy" insita nella sua stessa struttura, non manca mai di divertire ogni tipo di pubblico, e può far parte di qualsiasi programma di prestigiazione. L'utilizzazione delle riproduzioni di manifesti di films famosi, evitando le carte da gioco, rinnova l'effetto modernizzandolo anche nella sua estetica.

Adatto per CLOSE UP (anche ripetitivo) - SALA - TELEVISIONE SPETTACOLI PER BAMBINI.

CHE COSA RICEVERETE:

In un ELEGANTE ASTUCCIO tutto il materiale necessario.

DUE ROUTINES

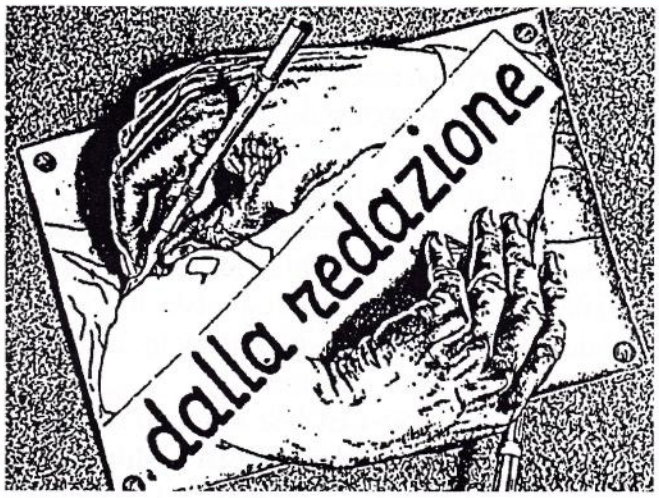
quella ideata da DON WAYNE per DAVID COPPERFIELD e nota con il titolo di TOP 10, e quella personale di TONY BINARELLI.
Realizzato dalla VIP MAGIC e distribuito, in esclusiva, da

LA PORTA MAGICA

Via Dessiè 2 - 00198 ROMA
Tel e Fax 06/8601702

Lit. 90.000.=

(Contrassegno gravato del solito modico, contributo delle spese di spedizione)



NOTIZIE DAL MONDO

a cura di

T. BINARELLI - F. RICCARDI

ROMA - I.B.M. RING 204

Non vi è dubbio che la nuova sede delle riunioni del Ring romano dell'I.B.M. **(Sala Congressi Don Guanella - Via Savonarola 36 M)** abbia positivamente favorito le attività della associazione, consentendogli un loro ampliamento ed una periodicità mensile, e quindi dopo la sua inaugurazione, di cui abbiamo ampiamente parlato nel numero scorso si sono svolte le seguenti manifestazioni:

15 APRILE 1996: "THE ROMAN'S MAGIC SHOW" con il seguente cast:

ALEX MANCINI, con il suo originale e moderno numero di manipolazione, un nome "nuovo" ma dalle sicure affermazioni future.

FILIPPO PORCARI, con un numero di jonglerie particolarmente divertente e che testimonia la preparazione raggiunta in questo difficile e poco frequentato settore.

BOB NOCETI, con il suo brillante numero di manipolazione, che ormai si avvia a diventare un classico.

CORINNE una delle prime e più brillanti esponenti della magia femminile all'italiana, con il suo nuovo numero che testimonia la grazia e la professionalità di questa esecutrice.

MAURIN & LADY P.: un numero di grandi illusioni, finalmente originale e che non fa il verso a nessuno, sostenuto dalla capacità esecutiva della coppia, dalla avvenenza di LADY P, e dalla voce di MAURIN che ha sapientemente mescolato grandi illusioni e canzoni dal vivo, creando un binomio di particolare fascino e di sicuro successo.

Ospiti d'onore dello spettacolo, oltre a TONY BINARELLI, la graditissima presenza di RAPTUS,

che ha arricchito lo spettacolo con un suo personalissimo siparietto; nella foto RAPTUS con REMO PANNAIN.

Diretto dalla sapiente regia di MASSIMILIANO BRANDOLI e condotto con classe da REMO PANNAIN, lo spettacolo ha registrato il tutto esaurito e se si considera che queste "serate magiche" sono aperte anche al pubblico questa iniziativa ha anche l'obiettivo di ampliare gli spettatori appassionati di questo spettacolo e quindi di promuovere la magia anche al di fuori dell'ambito dei circoli.

17 MAGGIO 1996: La riunione è stata invece riservata ai soli addetti ai lavori in quanto ha visto protagonista ALAIN IANNONE, con la sua originale conferenza: "IL RISTORANTE ED ...IO", con gli stessi argomenti trattati sulle pagine di questa rivista, in questo numero la seconda ed ultima puntata, oltre a molti effetti particolarmente adatti a questo argomento.

ALAIN IANNONE è un professionista full-time, che da oltre sei anni si interessa di questa particola-

re forma di intrattenimento, riscuotendo un notevole successo, confermato dalla sua costante presenza, tutto l'anno, in quei ristoranti che si avvalgono della sua opera.
Se si considera che la magia al ristorante è solo agli inizi della sua penetrazione in Italia ed è proiettata verso un sicuro ampio futuro, si comprende la attualità e l'interesse di questa conferenza.
10 GIUGNO 1996: "...E ADESSO TOCCA A ME! - spettacolo dei maghi, per gli altri maghi ed i loro amici - un momento che consente ai soci di provare i loro numeri, di confrontarsi con un vero teatro ed un vero pubblico e quindi provarsi nelle condizioni reali di lavoro per migliorare la loro preparazione.
Il sipario del teatro, per la regia di MASSIMILIANO BRANDOLI e di REMO PANNAIN si è aperto su:
ENRICO BIMBO, con il suo gradevole numero di manipolazione, che ha dimostrato l'acquisizione di tecniche difficili, gradevolmente utilizzate ed interpretate. Il completamento del numero con l'inserimento di altri adeguati effetti, apre sicuramente un futuro a questo nostro appassionato socio.
ALESSIO MASCI, anche lui con un gradevole numero, che ha bisogno di una maggiore completezza e sicurezza esecutiva.
STEFANO ARDITI, un consumato professionista che ha intrattenuto il pubblico, utilizzando la magia come spunto per un cabaret improvvisato dove lo spettatore è coinvolto anche come attore.
Molti gli spunti ironici e divertenti, forse un po' forte il suo umorismo e le sue "battute", ma vengono dalla realtà degli spettacoli popolari di tutti i giorni ed in questa chiave vanno viste e valutate.
THELMA & LUISE, due ragazze dalla sicura avvenenza fisica, che gli consente un notevole sex-appeal scenico. Il numero, la trasmissione del pensiero a due, che ha un fortissimo potenziale, per la novità della esecuzione tra due donne, per l'uso di una ineccepibile tecnica di trasmissione, non è però ancora completo, è necessario creare una griglia esecutiva che ne valorizzi la suspense; ed una maggiore sicurezza nella gestione del pubblico.
In altri termini le due interpreti, oltre che di un lavoro creativo a tavolino hanno bisogno di "lavorare" molto con il pubblico per acquisire la necessaria esperienza.
MARIO OCCHIPINTI e la sua équipe, è stato la vera sorpresa di questo spettacolo, proveniente dalla Sicilia, ha presentato uno spettacolo di grandi illusioni, dove recitazione, timing, correttezza esecutiva sono stati il supporto del successo e dell'entusiasmo del pubblico; e che aprono, a questo Artista, le porte di un sicuro brillante futuro.
Ospite d'onore dello spettacolo VANNI BOSSI, neo presidente del C.LA.M. di Milano, che con la perizia del consumato professionista ha porto al pubblico, interessandolo e divertendolo, alcuni dei classici effetti del suo repertorio.
La presenza di VANNI BOSSI a Roma, che ha seguito quella di TONY BINARELLI a Milano, il 31 maggio con la sua nuova conferenza, è stata anche l'apertura di un gemellaggio tra le due associazioni, che è foriero di forti e positivi sviluppi futuri.
Lo spettacolo, anche in questo caso, a conferma della validità della formula, ha registrato il tutto esaurito, ed è stato brillantemente condotto da CLAUDIO MELE, che lo ha arricchito con i suoi brillanti ed originali siparietti, nei panni del PROF MISTERIO.
Questa manifestazione ha chiuso il primo semestre del Ring, le attività, dopo la pausa estiva, riprenderanno in autunno dove sono già annunciate le conferenze del CARDICIAN spagnolo PEDRO LACERDA, del mentalista tedesco TED LESLEY, dell'illusionista americano JAY SCOTT BERRY, oltre naturalmente allo spettacolo di apertura di ottobre ed a quello della "Festa degli Auguri" di dicembre.
Gli interessati a partecipare possono, come sempre rivolgersi alla nostra redazione di Roma, **tel: 06/8862967 - fax 06/88328610.**

...UN CONGRESSO A MISURA D'UOMO!

VERNANTE 11 e 12 MAGGIO 1996
T. BINARELLI

Il CIRCOLO MAGICO CUNEESE, brillantemente diretto da GIUSEPPE BONOMESSI, gemellandosi con il MENTON MAGIC CLUB diretto da JEAN PIERRE GUEBET ha trovato la giusta misura per ridare al congresso magico la sua giusta dimensione di momento d'incontro, d'amicizia, di scambio culturale e di diffusione dello spettacolo di prestigiazione; per i più "vecchi appassionati" dirò che sembrava di essere tornati ai tempi dei mitici congressi di Sant'Andrea.
La cittadina di VERNANTE, una gradevole località

DALLA REDAZIONE

di montagna, in provincia di CUNEO, nota come stazione di villeggiatura sia invernale che estiva e per i suoi famosi murales di PINOCCHIO, grazie alla infaticabile attività ed alla splendida ospitalità del sindaco SEBASTIANO BASSIGNANO si è trasformata in una vera culla della magia, nei tre giorni della durata del convegno, che hanno visto le seguenti attività:

Venerdì 10 maggio Anteprima con " IL RALLY DELLA MAGIA " tutti i locali pubblici hanno ospitato due Artisti che hanno coinvolto il pubblico con numeri da micromagia e pedana, il successo è stato totale ed è stato dovuto a: BUDINI', MAGO CHARLIE, WILLIAM, JOHNNY, ROBERTO, ARTURO CLOWN, MAGO RIKARDO ANTHONY, MAGIC FRANCO e SONYA.

Sabato 11 maggio, mentre per gli addetti ai lavori si svolgevano le conferenze di TONY BINARELLI e PAVEL, le fiere magiche, i concorsi di magia da scena e micromagia, i maghi dei due circoli intrattenevano il pubblico per le strade del paese, creando circoli di persone che non si stancavano di partecipare, quasi a dar vita alla favola della magia, come a quella di PINOCCHIO la cui statua, all'ingresso del paese, ne è il simbolo.

La sera del sabato, nella bocciofila, per l'occasione trasformata in teatro, e gremita in ogni ordine di posti, il GRAN GALA' INTERNAZIONALE DELLA MAGIA, con protagonisti: MR. BUDINI', MR. MORAN, TONY BINARELLI, RUITZ & PARTNER, PAVEL; presentati da quello straordinario uomo delle mille voci che è LUCA DANIELI, la regia è stata degli infaticabili JOHNNY e BONOMESSI.

E dopo lo spettacolo tutti al ristorante CAVALLINO a tirar tardi, con DEVIL capofila, tra vini del Piemonte, grappe, carte da gioco, amicizia e magia, dove il francese degli ospiti si intrecciava con il piemontese dei padroni di casa, ed una botta di romano apportata dallo scrivente.

Domenica 12 maggio, mattinata di fiera, da citare G.I.R.O. intervenuto addirittura da REGGIO CALABRIA, quando si dice la passione, ed incontri e nel corso di un eccellente pranzo di gala, il concorso di micromagia e la cerimonia ufficiale del gemellaggio con il doveroso scambio di targhe e consegna dei premi (nella foto i Presidenti BONOMESSI E GUEBET).

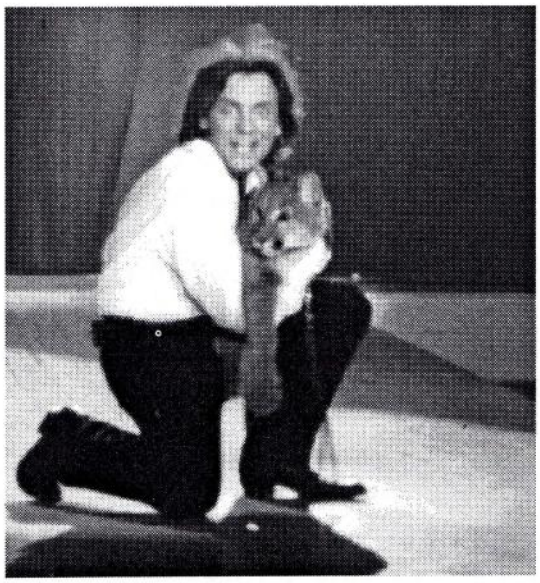
E la sera al BAR SAN SEBASTIANO, gremito fino all'inverosimile, tutti i rimasti per un GRAN GALÀ DI MICROMAGIA, che prevedeva in scaletta TONY BINARELLI, JEAN PIERRE GUEBET, SMITH & JOHNNY e poi tutti gli altri che, presi dal sacro fuoco, estraevano carte, palline e quant'altro, sorprendendo l'entusiasta pubblico con

una sorta di fuochi d'artificio magici.
Anche questa terza sera, fino a tardi, senza guardare l'orologio. L'appuntamento è per l'anno prossimo, prenotatevi, riscoprirete i piaceri del congresso magico, non altisonante ma a... misura d'uomo! o meglio di mago.
Un sentito grazie a tutti gli amici del Circolo Cuneese che lo hanno reso possibile.

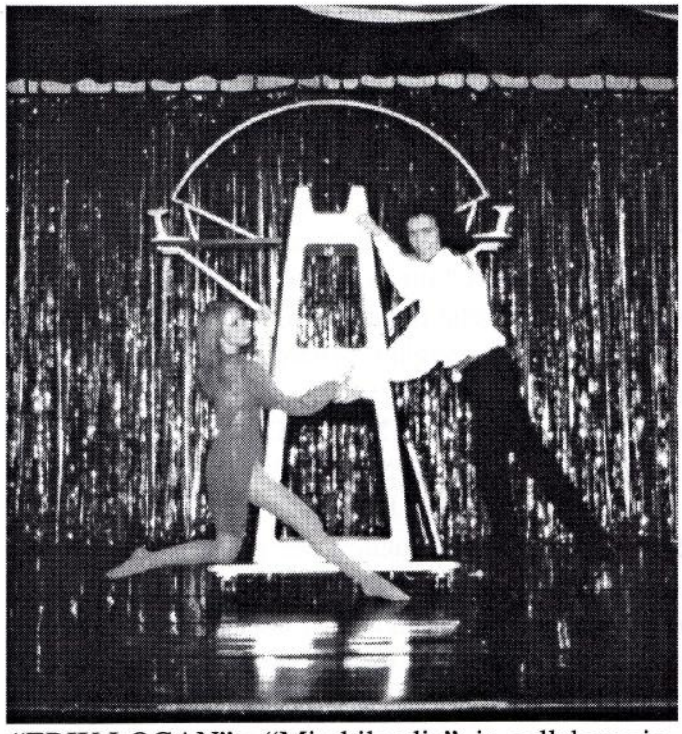
TENDENZE DELLO SPETTACOLO

T. BINARELLI

Come è ben noto le tendenze dello spettacolo americano, che è poi quello che apre la strada, a quello europeo ed a quello italiano, oltre al grande valore del close up, si sono dirette, da circa 20 anni, verso il grande spettacolo teatrale di prestigiazione, grazie alle capacità ed al successo di DOUG HENNING, DAVID COPPERFIELD, SIEGFRIED & ROY, LANCE BURTON etc...
Ritenevamo che questa tipologia di spettacolo in Italia non fosse possibile, soprattutto per gli alti costi di produzione, per la carenza di posti dove proporlo ed anche per la conseguente mancanza di Artisti capaci di sostenerlo.



In realtà quest'anno si sta verificando, ad opera di due Artisti, ERIX LOGAN e GIANNI MATTIOLO, una inversione di tendenza; ed infatti due grandi centri del divertimento come MIRABILANDIA di RAVENNA e lo ZOO SAFARI di FASANO di PUGLIA hanno inserito, quale elemento di attrazione di punta due spettacoli magici, che sono la derivazione all'italiana dei grandi spettacoli americani; creando un notevole interesse di pubblico che accorre a RAVENNA per vedere LOGAN, ed a FASANO per vedere GIANNI MATTIOLO.
Due Artisti, che pur percorrendo strade diverse, hanno una solida preparazione tecnica ed artistica, che si sono formati nelle "trincee" dei night club e delle navi da crociera, e che oggi stanno raccogliendo il frutto della loro capacità e caparbietà, ma che stanno anche aprendo una strada nuova, per il nostro paese, al grande spettacolo magico.
Per cui, nel corso delle vostre vacanze programmate una gita allo ZOO SAFARI di FASANO di PUGLIA, sarete accolti da un cordialissimo e straordinario GIANNI MATTIOLO (nella foto in un momento dello spettacolo), cui dedicheremo, in uno dei prossimi numeri un ampio servizio.
Se invece la vostra meta è la Romagna con ERIX LOGAN abbiamo fatto di più, leggete il comunicato, sotto la foto che lo ritrae con la sua partner SILVIA.



"ERIX LOGAN" e "Mirabilandia", in collaborazione con "QUI MAGIA" sono lieti di offrire a tutti gli appassionati un ingresso scontato del 10% al parco divertimenti "Mirabilandia", per vivere una giornata indimenticabile ed assistere al nuovo spettacolo di ERIX LOGAN, in cartellone dal 4 aprile al 29

DALLA REDAZIONE

settembre.
Lo show ospita tutte le ultime illusioni di ERIX, inclusa la sua interpretazione del celebre volo umano.
Tutti gli interessati riceveranno gratuitamente a casa la tessera "ERIX LOGAN Fans" da presentare all'ingresso del parco per ottenere lo sconto, richiedendola a:

ERIX LOGAN
presso Mirabilandia
s.s. 16 km. 162
48020 Savio (RA) - Italia

Per informazioni:
ERIX LOGAN - Tel./fax: 030-390396
Brescia 16 aprile 1996

LOS ANGELES

PALACE of MSTERY ancora uno dei mitici locali americani, tutto dedicato alla magia, dove proprio il nostro ERIX LOGAN, al secolo l'italianissimo ENRICO DEL BUONO, ha colto un meritato successo affiancando il suo nome a quelli prestigiosi riproposti nel programma della serata, riprodotto nella foto.
Questa citazione a premiare LOGAN, ma anche un invito a tutti gli altri affinché capiscano che le affermazioni, non sono quelle del bar sotto casa.

BARI

Proseguono instancabili le attività del gruppo barese, capitanato da ROBERTO MUCI, DOMENICO CECE e MASSIMILIANO BARILE, a proposito non perdetevi il gioco in concorso è notevole, che oltre a riunioni di close-up in pizzeria, ne abbiamo già ampiamente parlato, sono spesso ospiti della

trasmissione SEMPRE INSIEME, condotta da FABRIZIA CARMINATI, dove MASSIMILIANO BARILE (MAXIMILLIAN) è ospite fisso, con le sue molte magie; ma che non manca di dare spazio agli altri, ospitando, sempre in questa trasmissione, altri esponenti del gruppo magico pugliese. Nella foto, da sinistra a destra: SONIA, MASSIMILIANO BARILE, FABRIZIA CARMINATI, ROBERTO MUCI e MIMMO CECE.

PORTOBELLO

CARLA GIANCAMILLI in arte "CORINNE" comunica di avere ancora disponibile il numero unico ed inedito "NEFERTARI, Regina d'Egitto".
Rivolgersi direttamente a:
Carla Giancamilli
Tel. 06/9340006

SAN MARTINO DI CASTROZZA 16 - 23 MARZO 1997
CORSO DI PRESTIGIAZIONE E TROFEO PER LA MAGIA
ISCRIVITI OGGI!

LAS VEGAS: nell'aprile di quest'anno, in occasione della XIX edizione di una delle più importanti manifestazioni americane il DESERT MAGIC SEMINAR, l'ambito riconoscimento "GUES OF HONOR" è stato conferito al grande Artista FANTASIO, con la seguente motivazione: *"Per aver elevato la statura della magia ad una elegante forma d'arte apportando dignità e prestigio a questo lavoro sul palcoscenico e nella vita di tutti i giorni"*.
Il riconoscimento che è firmato dal BOARD of DIRECTORS del DESERT MAGIC SEMINAR e da SIEGFRIED AND ROY, viene assegnato ogni anno ad un solo diverso Artista, FANTASIO che ci ha comunicato la notizia con la relativa documentazione, ci tiene a sottolineare che, nella precedente edizione del 1995, lo stesso premio era stato assegnato al suo grande amico CHANNING POLLOCK.
Noi non possiamo che complimentarci con quel grande artista che è FANTASIO, che è sempre nel cuore di tutti gli italiani, per il premio ricevuto, ma soprattutto per l'umanità e la modestia che lo hanno spinto a ricordare anche il nome di chi lo ha preceduto.
Nella foto FANTASIO con la moglie con SIEGFRIED e ROY e LANCE BURTON.

IL GIOCO TRA UNA NOTIZIA E L'ALTRA

PIEGATURA DELLA MANICA

D. STONE

PREMESSA
Questo effetto, come gli altri trascritti dalla rivista francese ARCANE (n.70), viene riportato usufruendo della reciprocità che «QUI MAGIA» ha effettuato con il citato periodico. L'effetto è di DAVID STONE, e i disegni di CHRISTIAN RODD. Il metodo per piegare una carta all'insaputa del pubblico non richiederà che un piccolo sforzo. Potrà realizzarsi seduti o in piedi (senza alcun rischio che alcuni prestigiatori hanno lasciato che si prendesse!! -nota dell'Autore). Alcuni dei metodi conosciuti non mi convincevano ed allora ho elaborato questo che vi trascriverò che considero molto più facile. È completamente coperto dal pretesto (naturale) di rimboccarsi le maniche.

METODO
La carta da piegare in quattro è sulla faccia del mazzo di carte che è tenuto sulla mano destra, palmo in basso con la faccia delle carte rivolta verso il suolo. Voi, parlando, rimboccate le maniche con il mazzo tenuto nella mano destra cominciando dalla manica sinistra. Ed ora passo a illustrarvi quanto, poi, riportato nei disegni.
1- La mano destra si avvicina alla manica sinistra. Nello stes-

so tempo il pollice destro piega la carta di faccia verso la sinistra affinché l'indice possa scivolare dietro la carta da piegare (fig.1). Il medio e l'anulare stringono la metà inferiore delle carte senza muoversi.

2- Il pollice si solleva e passa sul retro della carta allo scopo di curvarla verso l'avanti e la schiaccia per piegarla (fig.2). A questo punto il medio e l'anulare si ritirano dal «sandwich» da cui erano presi e placcano la carta allo scopo di completare la piegatura ed è sullo stesso istante che l'indice ed il pollice destro rimboccano la manica sinistra. (Fase 1 e 2) La mano destra ritorna verso la posizione di partenza incrociando la mano sinistra che va a tirare su la manica destra. Il pollice destro ne approfitta per ripiegare la parte destra della «mezzacarta» verso la coppia delle dita medio anulare fino a che queste due dita sono nella condizione di pressare a loro volta su questa ultima metà. (fig. 3 e 4 e fase 3). E questo è tutto, se voi siete perfezionisti, potrete in seguito prendere il mazzo di carte sulla mano sinistra le cui dita fino allora inattive avranno cura di perfezionare la piegatura. Non dimenticate che il movimento dura il tempo di rimboccare normalmente le maniche. Rendete banale questa azione e non fateci veramente attenzione. Voi rimboccate 1e maniche... ed è tutto: quale cosa di più naturale?

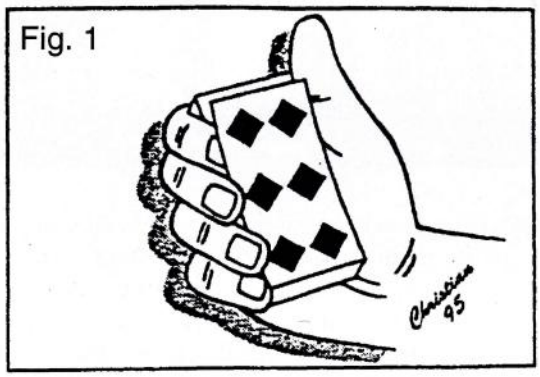


Fig. 1

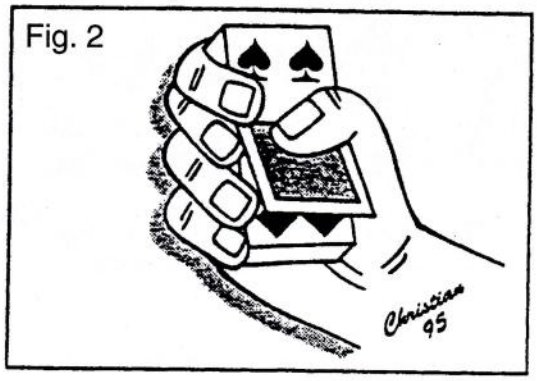


Fig. 2

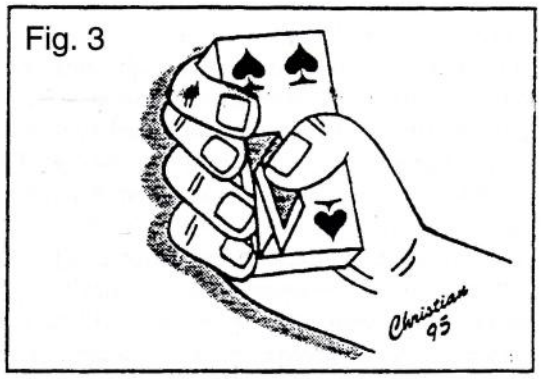


Fig. 3

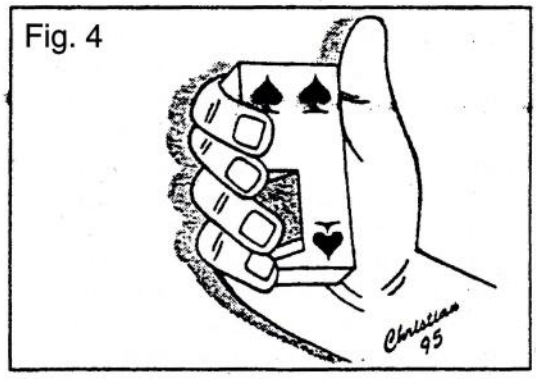
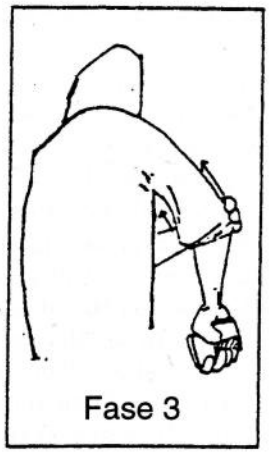


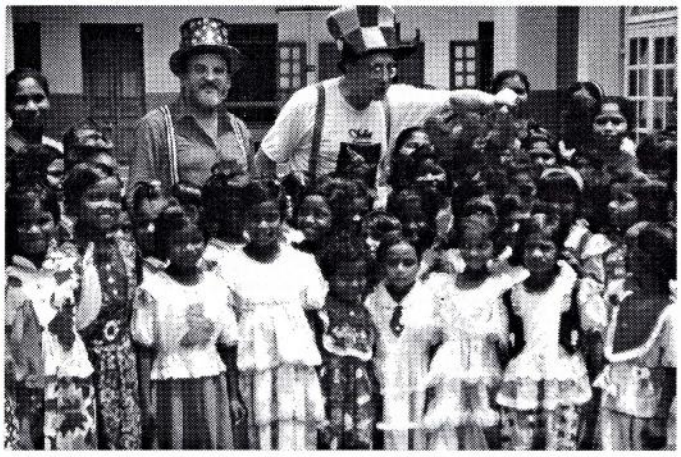
Fig. 4

Fase 1 e 2


Fase 3

VIAGGIO NELLA MAGICA INDIA

V. BALLI



Bisogna andarci, in India, bisogna andarci non per fare i turisti, ma per conoscere questo paese nella sua più nascosta. povertà. Io e SALES, al secolo DON SILVIO MANTELLI, ci siamo andati, con un viaggio breve di solo venti giorni, ma sufficiente per capire, più che conoscere, questa straordinaria ed indubbiamente magica terra; non tanto quella dei fachiri, degli incantatori di serpenti, dei mille splendidi templi, dei monumenti storici, ma quella della gente comune, soprattutto povera.

Arrivi e, dopo l'assalto dei poveri che ti chiedono un obolo in cambio di qualsiasi servigio, la prima cosa fare è l'abituarsi all'esecrante puzza che domina ovunque e poi al caos di città come Calcutta o Mombey, immense distese di povertà stracolme ciascuna dei loro undici milioni di abitanti. Poi bisogna fare l'abitudine a vedere la povertà, quella più nera. La maggior parte delle famiglie non solo non ha casa, ma non ha nulla; ripeto nulla. Due chiodi piantati in un muro qualsiasi e fra i due chiodi un pezzo di corda e a quella corda appese tutte le proprietà della famiglia: qualche straccio, qualche pentola ammaccata, qualche piatto di carta che deve durare mesi e poi sotto la sporcizia e le fogne che scorrono e che portano via tutto. Noi europei abbiamo gli scarichi bianchi e quelli neri, loro ne hanno solo uno nerissimo ai bordi delle strade, per lavarsi, far da mangiare, scaricare tutto. Non dico altro.

Ma noi siamo andati in India per fare spettacoli di magia in qualche scuola per poveri, in qualche casa di prima accoglienza per bambini e adulti, nei lebbrosari, nelle case dove alcune congregazioni religiose raccolgono i poveri e danno loro qualche cosa, tipo un piatto di riso e un po' di verdura bollita.

Con i nostri quasi quaranta spettacoli abbiamo raccolto sorrisi e applausi e, almeno ci è sembrato di capire, un poco di amore. Come quando nella famosa "Città della Gioia" alla periferia di Calcutta, i bambini hanno voluto dividere il loro cibo porgendoci felici i loro poveri piatti di cartone. Come rifiutare? Abbiamo gradito e mandato giù senza pensarci. O come quando in un lebbrosario di Mombey i malati si sono stretti intorno a noi festanti e contenti per il solo fatto di poterci toccare con le loro martoriate membra. E poi la presa di coscienza di tanta gente che nasce, vive (poco) e muore sullo stesso marciapiede, se c'è il marciapiede, altrimenti nelle strade, nei fossi a fianco delle strade, nelle discariche sparse dovunque.

Abbiamo anche conosciuto le Case Magiche indiane, con articoli di tutti i generi, pregevoli e meno pregevoli. I Dealers europei si devono augurare che nessuna di queste aziende venga a proporre il suo catalogo in Europa, hanno prezzi talmente bassi che sarebbe un vero guaio.

E poi il caldo, di giorno e di notte, sui quaranta gradi. Lenito solo dai ventilatori che sono dappertutto ed il solo sollievo delle docce (acqua calda nemmeno a parlarne), una due tre, anche sei al giorno. Dopo la doccia ci si asciuga il bagnato e dopo il bagnato ci si continua ad asciugare il sudore. Poi nuovamente a ristorarci sotto i ventilatori.

La sera, quando fa più fresco di uno o due gradi si può andare in qualche ristorante (bisogna andare nei migliori per problemi igienici) per assaggiare i tanti piatti tipici indiani (necessario chiedere le posate perché loro non le usano). Si mangia bene ed in due si spende dalle dieci alle dodicimila lire, acqua minerale compresa, che è una delle cose più care.

Poi per noi la grande occasione, quella che più ci ha colpito: l'invito di MADRE TERESA di Calcutta a fare il nostro spettacolo per Lei e le sue novizie. Che donna straordinaria! Nonostante i suoi ottantacinque anni ha una lucidità, una forza d'animo, un carisma che ti sorprendono e ti fanno capire perché s'è meritata il premio NOBEL e perché è considerata una santa in vita. Ha apprezzato la nostra esibizione e ci ha spronato a continuare questa nostra esperienza: raccogliere soldi in Italia con gli spettacoli e portarli ai poveri in giro per il mondo facendoli divertire contemporaneamente.

Su questo nostro breve viaggio in India ci sarebbe da scrivere un libro di mille pagine e da riempire cento album di foto, tante ne abbiamo fatte.

VICTOR, SALES con MADRE TERESA di Calcutta

Tornando in aereo dall'India, staccarsi da questa umanità martoriata è stato difficile, ma è giusto farlo, per continuare a vivere senza lamentarci dei nostri piccoli mali.
Grazie alla magia, ai nostri spettacoli, abbiamo potuto vivere questa grande ed indimenticabile esperienza.
Ci auguriamo che altre persone della magia italiana, dopo aver letto queste righe, sentano il desiderio di porgere una mano a coloro che ne hanno bisogno per la loro povertà. Potete telefonare, a me (011/597.087) o a SALES (011/248.1101).
Il nostro viaggio non finisce in India, proseguirà verso altre terre. La magia ci darà la gioia di ricevere applausi, ma soprattutto sorrisi e amore, che è la cosa più importante, dai bambini poveri di altre parti del mondo.

TORINO - EXPOMAGIA

G. GENTILE

Il giorno 2 giugno, nella splendida cornice dell'Hotel Principi di Piemonte di Torino, si è svolta l'edizione 1996 di EXPO MAGIA, l'annuale appuntamento organizzato dal Circolo Amici della Magia di Torino diretto da VICTOR BALLI e ormai giunto alla sua quarta edizione. Quest'anno i miglioramenti sono stati parecchi, in particolare penso che l'aver spostato la manifestazione in un luogo più accessibile (vicino alla stazione ferroviaria e al centro di Torino) abbia agevolato i partecipanti provenienti da tutta Italia.
E infatti i prestigiatori italiani per ben dieci ore si sono dati da fare tra i banconi della fiera magica impegnati in acquisti, dimostrazioni e scambi di idee. Durante la mattinata ha anche avuto inizio il dealer show dove i rappresentanti delle varie case magiche hanno presentato i loro prodotti migliori e le loro novità. In tutto ne sono intervenute 21 provenienti da tutta l'Italia e alcune anche da fuori. Eccole tutte con anche descritto il relativo effetto o attrezzo preparato appositamente per EXPO MAGIA '96:
- Antiquariato magico "ROXI", con i suoi libri e le sue stampe magiche d'antiquariato.
- DEVIL e i suoi giochetti esclusivi, tutti molto affascinanti e geniali nel metodo.
- DAVIDE COSTI (ENIGMA) distributore in esclusiva degli effetti della "EL DUCO'S MAGIC" e di "TON ONOSAKA".
- FLORENCE ART EDIZIONI con due libri veramente molto interessanti ovvero la traduzione in italiano dell'ERDNASE (la Bibbia del CARDICIAN) e di un trattato sul fachirismo e sulla lettura del pensiero. Questi due libri rappresentano l'inizio di una nuova collana intitolata "Edizioni per lo spettacolo". In particolare il primo ha riscosso un grande successo durante la fiera e anche molti espositori si sono assicurati la loro copia. Veramente molti complimenti!
- FRANK CADILLAC PROJECT, tra i vari attrezzi e giochi, ha presentato la magica "Lampada del latte".
- GIRO: giochi e attrezzi in generale.
- LA PORTA MAGICA: LAMBERTO DESIDERI per l'occasione ha portato vari effetti, libri e video tutti molto interessanti.

LE PROPOSTE MAGICHE:
- WLADIMIR dalla Slovenia ha presentato vari attrezzi di magia generale.
- MAGIC MELÒ: un vastissimo assortimento di figure in gommapiuma.
- MAXIM: ha presentato i suoi libri esclusivi, tutti pregevoli.
- MAXIMILLIAN: in particolare segnala un nuovo tipo di gimmik per l'effetto del fumo nel bicchiere.
- PROGRESSIONE MAGICA (MILTON) con "Il mistero dell'acqua indiana" e "L'incredibile metamorfosi di due corde".
- PRESTIGE: è stata l'unica ditta a proporre alcune grandi illusioni.
- PRINA: il suo vasto assortimento di carte da gioco.
- PROGETTO MAGIA ha presentato una novità: il foulard che si trasforma in rosa.
- QUI MAGIA - PLAYMAGIC: TONY BINARELLI in compagnia di ALESSIA, ha proposto nuovi effetti nati dalla sua fertile fantasia e la rivista italiana di illusionismo e prestigiazione.

SHAUN YEE e ANNA si sono presentati con un vasto assortimento di attrezzi d'ogni tipo.
- SITTA MAGIC SILK: tutto sulla magia della seta.
- VANNI BOSSI: ha dimostrato e proposto i suoi effetti, tutti originali e spettacolari.
- VALMORE: segnala l'effetto della carta che sparisce totalmente.
- VICTORMAGIA: VICTOR BALLI, presidente degli Amici della Magia di Torino, ha proposto i suoi bellissimi bussolotti e i suoi giochi esclusivi.

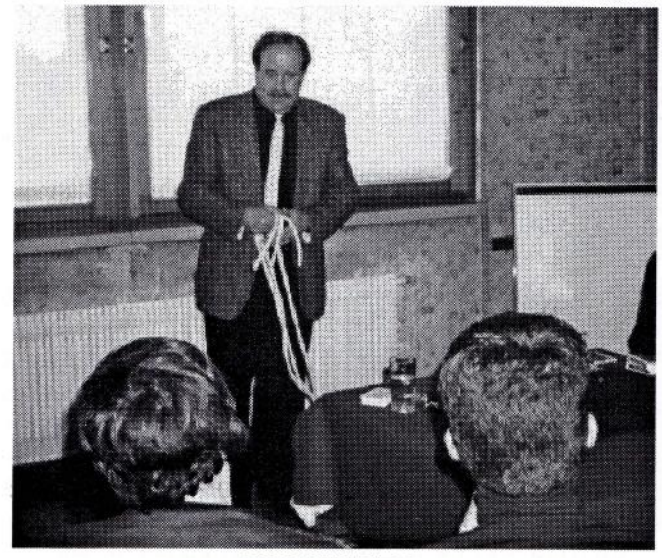
Una giornata, quindi, tutta all'insegna della magia dove ogni occasione, pausa pranzo inclusa, è stata buona per parlare di questa nostra grande passione.

DALLA REDAZIONE

Arrivederci quindi all'edizione 1997 di EXPO MAGIA che è stata già programmata per il giorno 1 giugno 1997. È inoltre possibile prenotare già da ora la propria adesione rivolgendosi direttamente agli Amici della Magia di Torino.
Ecco ora una carrellata delle ultime apparizioni di maghi in TV:
TONY BINARELLI è stato ospite di vari programmi trasmessi dalle reti RAI: per "Più sani e più belli" ha prestato le sue magiche mani in una puntata che parlava, per l'appunto, della chirurgia delle mani. A "Ingresso libero" (una rubrica di videosapere) ha presentato durante tutto il pomeriggio vari effetti parlando anche della scuola di magia a S. MARTINO DI CASTROZZA. E proprio a S. MARTINO, durante il secondo corso di prestigiazione, le telecamere RAI hanno ripreso uno speciale di circa 15 minuti per la trasmissione "L'Italia in diretta". Sempre TONY è apparso in due puntate del programma pomeridiano "Solletico", molto seguito dai giovanissimi. Allo stesso programma era già apparso FRANCESCO SCIMEMI e più recentemente Mr. FOREST. Sempre FOREST ha partecipato al varietà di Italia 7 intitolato "Seven show" che propone, ogni sera, una carrellata di artisti all'opera.
SILVAN è stato ospite a "Quelli che il calcio..." e al mini show domenicale intitolato "Per Atlanta sempre dritto" condotti entrambi da FABIO FAZIO (che oltretutto è mio concittadino e amico).
Ma con l'avvicinarsi dell'estate molti programmi finiscono e quindi anche quelli con l'ospite mago purtroppo giungono al termine. È il caso di "Arriba arriba" (che ospitava in ogni puntata ALEXANDER), di "Mai dire gol" (dove il mago ORONZO era interpretato da RAOUL CREMONA) e di "I fatti vostri" (dove l'ultimo concorrente prestigiatore apparso è stato CARLO MANETTA). Speriamo quindi nei programmi estivi per vedere sui nostri teleschermi lo spettacolo di prestigiazione protagonista.
L'emittente americana MTV (è possibile riceverla in Italia grazie a TELE+3) ha ospitato per un pomeriggio intero URI GELLER. Chi ha avuto la fortuna di vederlo ha assistito a un'eccellente piegatura di un cucchiaino, ad una lettura del pensiero e ad uno spostamento delle lancette di un orologio ferme da tempo. GELLER in America ha prodotto una serie di videocassette per coloro che vogliono, guidati da lui, avvicinarsi al mondo dei fenomeni PK. Per MTV ha inoltre influenzato i movimenti di una bussola ad alta precisione e ha poi aiutato i presenti a ripetere l'esperienza. È da sottolineare infine l'estrema professionalità di GELLER che riesce a coinvolgere e affascinare il pubblico nonostante tutte le polemiche che lo hanno interessato in questi ultimi anni, dimostrando di essere un grandissimo uomo di spettacolo.

TRIESTE
A. DELCANE

Con l'arrivo dell'estate anche la nostra ATTIVITÀ magica va, per così dire, in vacanza: per due mesi la sede del GOETHE INSTITUTE in via COTRONEO, 15, a TRIESTE rimarrà chiusa.
Una buona opportunità per i soci, i quali potranno mettere a frutto quello che hanno imparato (allenandosi) per poi riprendere con maggiore entusiasmo all'inizio di settembre. Uno dei personaggi più interessanti dal punto di vista magico come genere (close-up magica da bar) è stato certamente "BOB SHEETS" (PN). Lo abbiamo potuto ammirare in terra "Friulana" il 3 marzo scorso a FONTANAFREDDA. La sua conferenza alquanto interessante verteva su effetti con corde, cartomagia (l'effetto della carta firmata e ritrovata nell'orologio da taschino) o anche una particolare versione del "Three card..." tutte tecniche unite da varie gags e trovate alquanto innovative per questo artista che abbinando per molti anni il suo lavoro di barman ha unito anche la dilettevole delle arti, e cioè "la Magia". Speriamo di rincontrarlo al più presto.



BOB SHEETS

VERONA
D. VERALDI

Il prestigiatore ANTONIO BONVICINI, in arte BOSCAN, il 18 maggio 1996 è stato ospite del Frank Cadillac Club di Padova. Qui ha illustrato ai soci del club, con la consueta abilità, come comportarsi in scena e fuori (la cura dell'immagine), fornendo consigli preziosi sulla scelta dell'abbigliamento e delle musiche più idonee per le varie condizioni di lavoro e per i singoli effetti. Ha inoltre presentato, nello spettacolo serale, numerosi effetti di magia generale e grandi illusioni, coadiuvato da una splendida e abile partner, MARIA, riscuotendo, tra il pubblico accorso numeroso, ampi consensi e applausi ripetuti. BOSCAN ha così dimostrato, ancora una volta, la vitalità e la professionalità della espressione artistica italiana nel campo della prestigiazione.

LOSANNA
F. RICCARDI

Sabato 2 Marzo 1996 si è svolta al Teatro di BEAULIEU a LOSANNA la seconda edizione degli "ANELLI MAGICI" Premio internazionale di Magia. Otto i candidati provenienti dalla Germania, Belgio, Francia, Italia e Svizzera, precedentemente selezionati da una competente commissione.
Tra i candidati una donna. Lo spettacolo offerto dagli otto partecipanti è stato degno di un grande GALA e applauditissimo da parte del pubblico.
I candidati sono stati giudicati da una giuria presieduta da JEAN GARANCE. Lo spettacolo presentato da SERGIO, una vedette internazionale del mondo del circo.

I premi sono stati assegnati:
- Anello magico d'oro a GERALD LE GUINOUX accompagnato da un premio di 4.000 Fr. Frs..
- Anello magico d'argento a JULIUS FRACK (Germania) accompagnato da un premio di 2.000 Fr. Frs..
- Anello magico di bronzo a EROS VILLA (Italia) accompagnato da un premio di 1.000 Fr Frs..

Una vera gioia riportare certi risultati in cui appare vincitore un prestigiatore italiano.
La prossima edizione degli Anelli Magici si svolgerà il primo marzo 1997, sempre a Losanna.

I tre vincitori della 2ª edizione degli "Anelli Magici"

PESCARA
G. CARUSO

Sabato 1 giugno 96 il MAGICLUB di Pescara ha organizzato la sua prima conferenza. Il MAGICLUB è sorto il 22 febbraio del c.a. con l'approvazione dello statuto, ha una propria sede in Pescara, via Rigopiano n. 69 (che resta aperta tutti i giorni dalle ore 19 in poi). Il suo recapito telefonico è 085/34123.
La vita associativa viene animata innanzitutto dal suo presidente GABRIELE CARUSO e poi dagli altri amici e soci IACHINI PIER GINO, ZOPPO DAMIANO, FERRI GIUSEPPE, DI FONZO UMBERTO, SMERALDO FERRI ed altri.
Il 1° giugno, dunque, il battesimo della prima conferenza ufficiale: la scelta non poteva che ricadere su di un personaggio sempre attuale, dotato di incomparabile carisma, disponibile all'insegnamento, conoscitore di tutti i segreti: il comm. FERNANDO RICCARDI.
Col suo vivace sguardo e col suo sereno sorriso, FERNANDO ha intrattenuto i soci del MAGICLUB per quasi tre ore sorprendendoli con effetti spettacolari. I suoi preziosi consigli e insegnamenti sono stati tutti recepiti dai partecipanti.
Al termine della conferenza i soci hanno acclamato FERNANDO RICCARDI presidente onorario del MAGICLUB.
Il commendatore, commosso, ha accettato con gioia la nomina, rivolgendo ai soci presenti parole di apprezzamento ed incoraggiamento, manifestando il desiderio di ritornare a Pescara per ritrovarsi con i suoi amici.
La serata è stata poi allietata con l'assaggio di piatti tipici abruzzesi.
Il MAGICLUB invita tutti gli amici della magia che trascorreranno parte dell'estate in Abruzzo a venire in sede per trascorrere assieme magici momenti.

APPUNTAMENTI
F. RICCARDI

5 Agosto 1996
3° Raduno Maghi di Calabria
I° Trofeo PAOLO FERRETTI
Lamezia Terme (CZ)
Contattare
PASQUALE LAGANÀ
Via Pio XI - Traversa De Blasio, 46
89133 REGGIO CALABRIA
ITALIA

23-25 Agosto 1996
Convençao Nacional
de Magicos 1996
Contattare
Academia Brasileira
de Arte Magica
BP 6255
SAO PAULO CEP 01064-970
BRASILE

31 Agosto - 1 Settembre 1996
Weekend Cipi
J.P. VALLARINO
Contattare
Janine Chambaret
10, Rue du Bout des Haies
41100 SELOMMES
FRANCIA

8 Sett. 1996
2ª Bradere Magique
Nord Magic Club
Contattare
FERNAND COUCKE
107, Rue d'Arras
59000 LILLE
FRANCIA

17-22 Sett. 1996
Congresso IBM
Contattare
JEFFREY ATKINS
King's Garn
Fritham Court
HAMPSHIRE SO/43 7HH
GRAN BRETAGNA

27-27 Sett. 1996
Aix-Les-Bains
30° Congresso National
AFAP
Contattare
Palais de Congrès
73100 AIX LES BAINS/CEDEX
FRANCIA

LE PAGINE GIALLE DELLA MAGIA

MAGIC YELLOW PAGES

NUOVA EDIZIONE 1996

OLTRE 3.000 NOMINATIVI E INDIRIZZI DI CASE MAGICHE, COLLEZIONISTI, CIRCOLI E PRESTIGIATORI DI

TUTTO IL MONDO

ORDINATI PER ARGOMENTO, CITTÀ, NOME

PRENOTAZIONI E ORDINI:

PASQUA GIOVANNI - ROXY
VIA GIACOMO BALLA, 36
10137 TORINO - ITALIA
TEL/FAX/SEGR.: 011/308.1810
PORTATILE: (0330) 21.37.20

LIRE 40.000 + 5.000 (SPESE POSTALI, IN CONTRASSEGNO)

PUBBLICITÀ

Casa Magica PRESTIGE

«Line» R&EVOLUTION

COSTRUIAMO "QUALSIASI GRANDE ILLUSIONE SU MISURA E PERSONALIZZATA"

AVVISO IMPORTANTE!!!

L'ITALIA NON É DA MENO!!!
ABBIAMO REALIZZATO IL NOSTRO STAMPO
DEI PALLONCINI PER MODELLARE.

OTTIMA QUALITA', COLORI MAGNIFICI,
PREZZO SBALORDITIVO SENZA CONFRONTO.
CHIAMATECI SUBITO!

Maurice

Casa Magica PRESTIGE
CAPO DI PONTE (Brescia) Italy - Via S. Stefano, 4 - Tel.0364/42363

AVVISO IMPORTANTE
L'ITALIA NON È DA MENO!!!

ABBIAMO REALIZZATO IL NOSTRO STAMPO
DEI PALLONCINI PER MODELLARE.

OTTIMA QUALITÀ
COLORE FANTASTICO
PREZZO SBALORDITIVO SENZA CONFRONTI.
CHIAMACI SUBITO!

MAURICE

VINI TARTUFI E... MAGIA

CONVEGNO MAGICO INTERNAZIONALE
PER LA CELEBRAZIONE DEL 25° ANNO DI VITA
DEL CIRCOLO AMICI DELLA MAGIA DI TORINO

12 - 13 OTTOBRE 1996
CASTELLO DI COSTIGLIOLE D'ASTI (ASTI)

IL PROGRAMMA DEL CONVEGNO PREVEDE:
FIERA MAGICA INTERNAZIONALE
2 CONFERENZE MAGICHE
ASTA MAGICA
CONCORSO DI SCENA
GRAN GALA INTERNAZIONALE DI MAGIA
PRANZO CELEBRATIVO
OMAGGI PER TUTTI I PARTECIPANTI

IL NUMERO DELLE ISCRIZIONI SARÀ LIMITATO

DAGLI U.S.A. ABBIAMO GIÀ CONFERMATO UNO DEI MITI DELLA MAGIA MONDIALE CHE PRESENTERÀ IL SUO FAMOSO NUMERO DEL VIOLINO VOLANTE E LA SUA INEDITA CONFERENZA:

NORM NIELSEN

Coloro che desiderano partecipare a questa manifestazione sono pregati di richiedere al più presto le informazioni, o per posta, o per telefono, o via fax al Presidente:

Vittorio Ballli
Via Savonarola, 6 - 10128 Torino (Italia)
Telefono/segreteria/fax: 011/597.087
oppure:
Gianni Pasqua (Roxy)
Via Giacomo Balla, 36 - 10137 Torino (Italia)

AMICI DELLA MAGIA TORINO

SARÀ LA MANIFESTAZIONE MAGICA ITALIANA
PIÙ IMPORTANTE DELL'ANNO
NON MANCATE A QUESTO STRAORDINARIO
ED UNICO CONVEGNO DI GRANDE QUALITÀ

VI ATTENDIAMO